

64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINT
MC
Nº 40
425 Ptas
2,55 €
Edición española
MAGAZI
¡GUÍA DE MAJORA'S MASK!
¡GAME BOY ADVANCE!
¡Todo dispuesto para el primer gran lanzamiento del año!
¡REPORTAJE ESPECIAL!
Factor 5 nos asombra con:
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
STAR WARS BATTLE FOR NABOO
GUÍAS
MAJORA'S MASK
TWINE
ISS 2000
¡Encaja con todos!
POKéMON PUZZLE LEAGUE
00040
8 414090 102780



Número 40 30 de abril
2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Diseño Gráfico:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona



BIENVENIDO A 64

Tan pronto supo que su primer vástago no era varón, Máximo escupió y ordenó un barril de ron para ahogar su disgusto. Máximo II, el primogénito, no tardó en llegar, pero apenas gateaba cuando el terrateniente vio en él la viva imagen de su enfermiza esposa, y se juró a sí mismo que sería Fabián, el tercero, quien heredaría sus vastas plantaciones.

La mayor, María de las Mercedes, consumió su infancia bordando paños para su ajuar, mientras su imaginación la transportaba a galeones cargados de tesoros que ella saqueaba acompañada de sus amigos piratas. Por su parte, Máximo II creció suspirando por las sosegadas labores de su hermana, y no hubo día que no maldijera a sus instructores de armas o aquellas agotadoras cacerías de jabalís (o esclavos fugitivos) junto a sus rudos padre y hermano.

Fabián, en cambio, disfrutó aprendiendo el manejo del arcabuz y del látigo, cuyo chicote hacía estallar contra la desnudez de los siervos sorprendidos en el hurto de una gallina. Detalles como éste complacían a su padre, quien entrevió en Fabián esas cualidades que él juzgaba debían distinguir a su sucesor (y de las que, a su modo de ver, Máximo II andaba escaso): frialdad, arrojo, tesón, fiereza y astucia. En comparación, su primogénito se le antojaba sentimental, cobarde, gandul y chismoso. Lo que no supo ver es que, amén de todo eso, también era astuto, más si cabe que su hermano. Y mucho más ambicioso.

A decir verdad, Máximo II temía –y mucho– a Fabián, pero no por cruel, valeroso y sagaz (atributos que, por otra parte, le reconocía). De hecho, era otro rasgo más sutil el que realmente le inquietaba: su sobriedad. En efecto, el menor de los tres hermanos parecía inmune a las pasiones.

Por la hacienda de Máximo habían pasado infinitud de capataces –algunos incluso más fuertes, despiertos y aguerridos que Fabián–, y todos encontraron su perdición en las pasiones más dispares: pasión por la riqueza, expresada en el robo; pasión por el poder, destapada en conjuras contra Máximo; pasión por la carne (incluida la de María de las Mercedes y su madre); pasión por el juego o el licor…

Máximo II sabía de todas estas historias (de las cuales extrajo una valiosa lección: cuando una pasión se desboca, el juicio y la razón se repliegan, y la voluntad y la inteligencia se convierten en sus esclavas), pero no reconoció en Fabián al protagonista verosímil de ninguna de ellas. Sin embargo, la aparente falta de ambición de éste, por genuina que pudiera ser, no tranquilizaba a Máximo II, quien albergaba la convicción de que su padre le impediría a cualquier precio heredar la hacienda. "Cada día que pasa –pensaba- mi vida corre mayor peligro."

Entonces, pidió consejo a una sacerdotisa vudú, quien le entregó una pócima capaz de desatar las pasiones más ocultas. Máximo II quiso ensayarla primero con su hermana, a quien todos suponían una joven modosa e inofensiva. Ese mismo día, María de las Mercedes desapareció. Se organizaron batidas por toda la isla, la última con fatal desenlace cuando Fabián fue engullido por unas arenas movedizas. Su padre, testigo de los hechos, cayó preso de unas fiebres que no tardaron en llevárselo a la tumba.

Al principio, los remordimientos asaltaron la conciencia de Máximo II, pero su sentido práctico acabó imponiéndose: "Se ha hecho justicia, después de todo". Para su desgracia, a los pocos meses su hermana mayor reapareció como capitana de un banda de corsarios que saqueó la hacienda, liberó a los esclavos y prendió fuego a las plantaciones. "Mucho me temo, querido hermano, que te pasarás el resto de tus días bordando calaveras".

"Encantado", pensó él.

Pues bien, Gamecube es la María de las Mercedes de esta historia. Durante meses, los medios de comunicación se han negado a considerarla un serio contendiente en la guerra de las consolas. Ahora, los hechos van a obligarlos a rectificar: Dreamcast ha caído en el campo de batalla; PlayStation 2 ha tenido muy malas críticas y se está vendiendo mucho menos de lo esperado; y Xbox ha defraudado profundamente con sus mediocres demos. ¡Gamecube: el botín es todo tuyo!



PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 40 30 de abril de 2001

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES

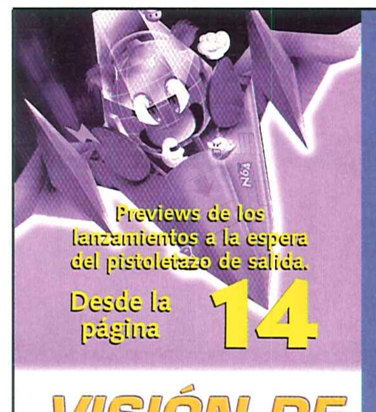


64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30





Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

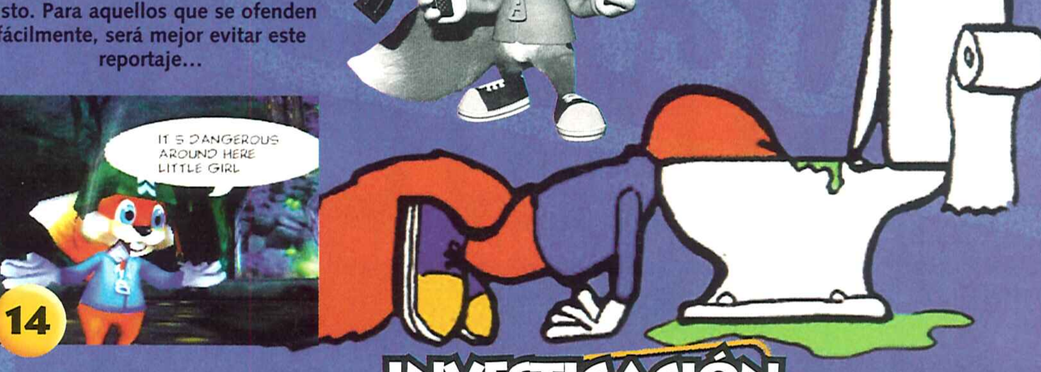
Desde la página 14

VISIÓN DE FUTURO

CONKER'S BAD FUR DAY

Nuevas capturas del juego más políticamente incorrecto jamás visto. Para aquellos que se ofenden fácilmente, será mejor evitar este reportaje...





14



64 AL RESCATE

Desde la página 36

INVESTIGACIÓN

ESPECIAL



16

BATTLE FOR NABOO INDIANA JONES

Entrevistamos en exclusiva a los chicos de Factor 5, los responsables de dos de los títulos más esperados de este año. Descubre qué fue lo que nos contaron...

PERDIDOS EN EL ESPACIO

Los clásicos Nintendo q vieron la luz Japón...

68





100 juegos para Gamecube!

Riada de sofware para la consola violeta.

Sólo faltan 3 meses para que numerosos títulos jugables de Gamecube hagan su aparición en el salón E3 de Los Ángeles. Además, hemos descubierto que ya hay por lo menos 100 juegos en desarrollo para la consola de nueva generación de Nintendo.

En seis semanas, más de 20 títulos se han sumado al alud de juegos que seguirán al lanzamiento de Gamecube. Uno de los más estimulantes es una secuela de *1080º Snowbarding*, a cargo de Leftfield, los talentosos creadores de *Excitebike*.

Por otro lado, Acclaim están muy entretenida con un *Turok 4*, mientras que Camelot –el equipo tras *Mario Golf* y *Mario Tennis*– proyecta al menos un RPG para Gamecube. La especialista en horror y supervivencia Capcom se ha puesto manos a la obra con un *Resident Evil 4* que seguirá a *Resi 0*, el cual –por cierto– es exclusivo para N64. También están de camino títulos con personajes tan dispares como el ratón Mickey, los robots de Lego Technics y Doshin El Gigante (tránsfuga del 64DD).

De hecho, se podrían contar con los dedos de una mano los desarrolladores en el mundo que no están trabajando con Gamecube. Al parecer, antes de las pasadas navidades ya se habían repartido más de 500 kits de desarrollo, y desde entonces Metrowerks ha hecho los últimos retoques a la primera versión para GC de 'CodeWarrior', un conjunto de herramientas para programar juegos fácilmente. Por contraste, los desarrolladores de XBox de Microsoft aún aguardan recibir kits de desarrollo definitivos, lo que pone en entredicho la afirmación de Bill Gates de que su caja negra y varios de sus juegos saldrían a la venta al mismo tiempo que la Gamecube.

Más emocionante todavía es que las fechas de lanzamiento para Japón y EE.UU. parecen inamovibles. Unos diseñadores no identificados están trabajando en los materiales de 'punto de venta': pósters, expositores de cartón, etc. Se rumorea incluso que en unos grandes almacenes de juguetes neoyorquinos hay un mando de Gamecube en exposición. Sea cierto o no, el hecho de que las fechas de lanzamiento de Nintendo sean cada vez más fiables, hace cada vez más plausible la aparición de la consola en España antes de Navidad.

Con todo, sigue siendo un misterio qué títulos Gamecube se presentarán en el E3 de Los Ángeles. Un desarrollador no identificado ha confesado que ni siquiera ellos han sido informados de qué juegos deberán tener listos para entonces. Aun así, es muy probable que Dinosaur Planet sea uno de ellos, ahora que se ha confirmado que no saldrá para N64. ¿Y por qué se muda de plataforma? Es bastante lógico: Rare prevé que Dino Planet armará muchísimo revuelo si acompaña al lanzamiento de Gamecube; teme, en cambio, que pase desapercibido como juego para N64 –una consola en declive–, sobre todo si sale a la venta al mismo tiempo que los esperados juegos de nueva generación.

EL CUBO DE CAPCOM

Por lo general, son los chicos de Rare los que incluyen en sus juegos veladas referencias al futuro hardware de Nintendo. Esta vez, sin embargo, Capcom les ha tomado la delantera. Escudriña atentamente esta captura de pantalla del venidero *Mega Man EXE* para Game Boy Advance… ¡Exacto!, eso que ves en el suelo de la habitación es una Gamecube púrpura y un mando. Salta a la vista que alguien en Capcom es un fan irredento de Nintendo.



¿La ves? Está justo debajo del televisor de la derecha.

LOS MÁS VENDIDOS

1. THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
2. MARIO TENNIS
3. PERFECT DARK
4. POKéMON STADIUM
5. MARIO PARTY 2
6. POKéMON SNAP
7. SUPER SMASH BROS
8. 007 TWINE
9. F-1 WORLD GRAND PRIX
10. MICKEY'S SPEEDWAY USA

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

Guante de seda, puño de... cristal

Los rivales de Nintendo flaquean.

El pasado enero, Bill Gates escogió el salón CES de La Vegas para presentar su consola Xbox. Ni la voluminosa carcasa negra ni el joypad oficial (parecido al de Dreamcast) despertaron demasiado entusiasmo. "Es el peor mando que he tenido entre las manos en mucho tiempo", sentenció un desarrollador. Y a pesar de que Microsoft ha pregonado que su consola superará en potencia a la Gamecube, las dos demos que se exhibieron entonces a duras penas igualaban a los juegos de PlayStation 2. Ante semejante panorama, la prestigiosa revista económica Forbes no se mordió la lengua y afirmó que, si Microsoft no actúa con determinación, la XBox está 'condenada'.





IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿De qué va la cosa?
Es el juego más abierto que uno pueda imaginar. Puedes elegir el modo de ganarte la vida, desde leñador a pescador; también se te permite criar a una mascota, charlar con los animalillos del bosque o, simplemente, dormir a pierna suelta durante todo el día en tu pequeña cama.

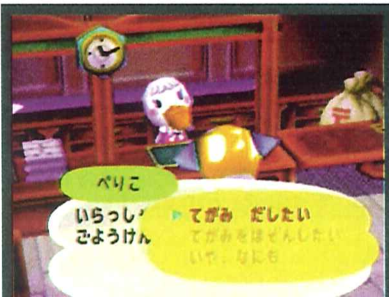


¿Y puedes compartir la experiencia con los amigos?
Sí. Si guardas tu personaje en un Controller Pak podrás explorar el mundo de Animal Forest en el cartucho de cualquier amigo. Incluso puedes llevar contigo a tus amigos animales para visitar el bosque de tus colegas, y hasta dejarlos allí si te apetece.

LA FICHA

ANIMAL FOREST	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





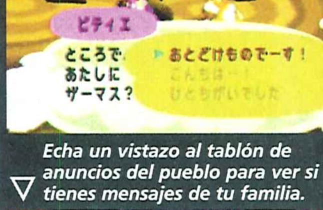
Ésta es la oficina de correos. ¿Hay carta de mamá?

No verás la nieve hasta que no sea invierno en el mundo real.



Es un juego de "comunicación", por lo que deberás estar hablando casi todo el tiempo.

Pero ¿qué hacen los símbolos de la PlayStation en esa señal?



Echa un vistazo al tablón de anuncios del pueblo para ver si tienes mensajes de tu familia.

La animación es una pasada. Incluso la simple apertura de una puerta es toda una delicia.

Animal Forest

¿El futuro de los videojuegos?

Dedica un buen rato a contemplar con calma las últimas capturas del último y revolucionario juego que nos prepara el equipo de desarrollo de Nintendo. ¿Por qué?, te preguntarás. Pues porque, según el gurú del entretenimiento consolero, el mismísimo Shigeru Miyamoto, así es el futuro de los videojuegos.

Animal Forest es un título para un solo jugador, pero está diseñado para compartirlo con los amigos o familiares. Hasta cuatro personas pueden controlar a un personaje concreto, y "vivir" en su propia casa del bosque, todo ello a tiempo real, de modo que si El Corte Inglés anuncia que ya es primavera, también lo será en *Animal Forest*. La idea consiste en que los jugadores trabajen, descansen y jueguen con esta maravilla de juego a diferentes horas del día y que dejen regalos, tipo flores o letras, que los otros usuarios deben encontrar.

Parece más raro que un perro amarillo, pero si Miyamoto anda detrás, y él mismo asegura que dicho concepto se trasladará a la GBA, a la Gamecube y a los juegos on-line, a nadie debería extrañar que *Animal Forest* acabe revolucionando el mundo entero. En un par de meses, seguiremos informando.

¡Una carta! ¿Dónde habré metido el diccionario de japonés?





Una buena taladradora nunca está de más en el maletín de un héroe.

Mega Man rodará adelante y atrás como los gemelos de Jet Force Gemini.

Y parecían buenos tipos...

El mapa de la esquina es la mar de útil.

Mega Man 64

Mucho mejor que Superman. *Sin duda.*

Después de triunfar sin paliativos en el formato plataformero en dos dimensiones, parece ser que, por fin, *Mega Man 64* marca el inicio de una nueva era en 3D. Dicho esto, tenemos pruebas fehacientes que demuestran que estamos ante algo con mucho potencial, ya que se trata de una conversión del *Mega Man Legends* para PlayStation. Esta mezcla de tiroteos a lo *Jet Force* con exploración más en la línea de un RPG recibió una muy cálida acogida, y aunque algunos críticos hicieron alusión a ciertos problemas con el sistema de control, el estupendo e infalible stick de la N64 solventará cualquier vicisitud que pueda presentarse.

Aparte del control analógico, el juego sale bien parado gracias al rico argumento de un juego de rol y a un estilo gráfico muy particular. A nosotros, los entornos de la saga Mega Man nos recuerda a los mundos que puedes crear con las piezas de Lego. Tal y como demuestran las capturas, los gráficos son sencillos y con un estilo de dibujos animados, y los fanáticos del anime estarán encantados con el aspecto tan típicamente nipón de los personajes. El resto de los mortales quizá disfrutemos más con la fluidez y la velocidad que la sencillez de los gráficos permite.

Por lo que respecta al argumento, volvemos a encontrarnos con las heroicas aventuras de los juegos anteriores, pero con la inestimable ayuda que nos ofrecen los continuos diálogos para poder avanzar. Parece ser que se ha descubierto la Mother Lode, una fuente de poder renovable de grandes dimensiones, y Mega Man y su pandilla son los encargados de asegurarse que semejante cachivache no acabe en manos de algún pérfido personaje. La tarea no es un juego de niños, sobre todo si tenemos en cuenta que el universo lleva ya bastante tiempo sufriendo una preocupante escasez de energía. En resumidas cuentas, Mega Man deberá enfrentarse a unos robots gigantescos armados hasta los dientes con los que el enemigo se empeña en deshacerse de nuestro azulado héroe.

Se oyen rumores acerca de una versión para la Gamecube, pero no contamos con las pruebas que confirmen la sospecha, aparte del impulso dado a la ya de por sí excelente relación que Nintendo mantiene con Capcom, empresa que ya ha confirmado el lanzamiento de *Resident Evil 0* para poco después de la aparición de la nueva consola.

Cuando leas estas líneas, en las tiendas americanas ya dispondrán de *Mega Man 64*. Nosotros, sin embargo, seguimos sumidos en la duda que supone la ausencia de una fecha de lanzamiento, así como de un editor que se encargue de su distribución. Confiemos en que alguien dé el paso.

Este tipo se encargará del negocio mientras nuestro héroe esté ocupado.



Tendrás que buscarte la vida para que te dejen pasar.

P & R

¿Se diferenciará en algo de la versión para PlayStation?
Sí, pero no demasiado. Se ha recortado un tanto la inmensidad de los espacios para evitar la monotonía. Los escenarios son los mismos, pero algo más condensados (esperemos que la experiencia también esté más concentrada).

Entonces, ¿por qué hemos tenido que esperar tanto?
La versión para PlayStation llegó cuando el entorno Nintendo aún no estaba maduro, en verano del 98. Capcom no tenía intenciones en esa época de realizar una conversión para N64. Quizá su aparición a estas alturas sea más un gesto de buenas intenciones hacia Nintendo. Es como allanar el camino hacia la Gamecube.



¿Qué pasó con la fecha de lanzamiento?
Un caso típico de retraso, aunque no muy grave. Debía aparecer el 16 de enero en los Estados Unidos, pero se hizo esperar unos días más.

¿Se trata de un RPG o de un shoot 'em up?
En realidad, es un compendio de ambos géneros. Sin embargo, parece que gozará de mayor peso específico el componente de acción, y los elementos de rol servirán para entramar el argumento.



LA FICHA

MEGA MAN 64

DE:	Capcom
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

P & R

¿Cuál es la importancia relativa de la magia?
Al principio, como joven e impetuoso escudero, deberás hacer frente a espadas cortas que te acometerán al vuelo. Pero luego, cuando avance la historia, tendrás un mayor conocimiento de los fenómenos místicos.

¿Existe mucha libertad para explorar?
Creemos que sí, de tal manera que, cada vez que juegues, podrás solucionar los problemas en un orden distinto. Sin embargo, el argumento tiene mucha importancia en Aidyn, por lo que cabe esperar un inicio, nudo y desenlace bien definidos. Como en Zelda, donde gozas de una gran libertad y, de todos modos, te ves guiado de manera discreta..

¿Va a ser horriblemente complicado?
El productor de THQ, Andrew Brown, ha dicho que este juego se dirige a todas las edades, pero que no quiere subestimar las capacidades del jugador más joven. Puedes esperar un juego detallado, pero no inacabable.

◁ Nunca habíamos visto un RPG con tanto color. La animación también es buena.



Podría competir en belleza con una buena aventura en 3D... Al menos, a primera vista. ▷



Aidyn Chronicles

La dura vida del Primer Mago.

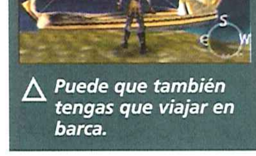
LA FICHA

AIDYN CHRONICLES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Mayo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4

Bueno, parece que por fin llega *Aidyn*. Tarde, pero la espera valdrá la pena. Empezamos a conocer los detalles del argumento y parece que se trata de una historia clásica en la que el joven escudero Alaron se embarca en una misión épica cargada de emociones por diferentes países en un intento de salvar el mundo. Por el camino encuentra brujos novatos, guerreros poetas y bardos sumamente molestos que le deleitan con sus gorjeos en el momento menos oportuno. Una maravilla.

Imaginamos que el sistema de combate quedará a medio camino entre *Hybrid Heaven* y *Ogre Battle* y que admitirá la intervención de numerosos factores. Nos interesa sobre todo la alternancia día/noche a tiempo real, que implica que algunos personajes y poderes mágicos funcionarán de manera distinta según las horas del día. Este sistema ofrece posibilidades infinitas. Se entiende que, al encontrar personajes distintos a diferentes horas del día, al estilo de *Majora's Mask*, la experiencia de juego admitirá muchas variaciones, aunque el argumento se mantenga.



△ Puede que también tengas que viajar en barca.

Los desarrolladores H2O están muy apegados a las tradiciones del RPG. Por ello, encontrarás detalles como que los personajes fuertemente armados caminan con lentitud, la producción de magia requiere ciertas condiciones, etc. El juego aparecerá en mayo, así que pronto te ofreceremos la review.

Electronic Arts había producido ya algún juego de wrestling, ¿verdad?
Ciertamente. WCW Mayhem estaba bien, aunque no podía compararse con los mejores juegos de THQ.

¿Cuántos luchadores?
Un excepcional número de 50. En realidad no es tan excepcional, porque No Mercy tenía muchos más.

Sangre, ¿eh? ¡Yujuuu!
Sí, pero ocurre algo extraño. Aunque actives el botón de 'Realismo', las luchadoras no sangran nunca. Parece que EA quiere evitar acusaciones de fomentar malos tratos a las mujeres.

¿Y qué me decís de las armas?
Hay muchas, demasiadas como para enumerarlas. Sin embargo, tienen un ciclo de vida limitado. El cuerpo postrado de tu adversario no tendrá que sufrirlas indefinidamente. También puedes emplear el Látigo Irlandés para lanzar proyectiles humanos contra el decorado y descubrir nuevas armas. Qué encanto, ¿verdad?



◁ A este luchador le va a doler la espalda una temporada.

¿Cómo se ha colado el cantante de Kiss en el juego? ▷

WCW Backstage Assault

Se impone el juego sucio y traicionero...

LA FICHA

WCW BACKSTAGE ASSAULT	
DE:	EA
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 3

Amantes del wrestling, buenas y malas noticias. La buena es que se está desarrollando un nuevo juego de wrestling con un aspecto genial. La mala es que lo más probable es que no aparezca en nuestro país.

Backstage Assault marca un hito en los juegos de wrestling porque prescinde del ring, e incluso de todo tipo de normas. Por lo que respecta al sistema de control, los juegos anteriores se centraban en los combos y espectacularidades semejantes como medio para controlar la acción, y EA emplea el mismo sistema de *Wrestlemania* y *No Mercy*, salvo en que la disposición de los botones ha variado. Además del Contador de Resistencia, también aparece un Contador de Ímpetu. Hemos encontrado un control nuevo que casi nos ha matado de risa: ¡en la pantalla de opciones aparece un botón de 'Realismo'! Al activarlo empieza a correr la sangre...

Los fans incondicionales del wrestling disfrutarán con la opción Hardcore Gauntlet, en la que tendrán que enfrentarse también a una hilera de siete enemigos a quienes deben vencer, uno tras otro, sin el más mínimo respiro. ¡Urgh! Esperamos tener noticias frescas en breve.



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

Tiene una pinta un tanto extraña...
Los gráficos están hechos a base de cuadrados. Hasta la luna y el sol que brillan en el cielo tienen forma cúbica. Desde Marigul aseguran que está hecho a propósito, aunque también podría tratarse de una artimaña que consiste en prescindir de los detalles para conseguir la máxima velocidad posible.

¿Cuántos animales aparecerán?
Un total de 30, a cuál más extraño. Las especies más avanzadas caminan a cuatro patas o bien vuelan, pero las bestias más feas de Animal Leader se arrastran por el suelo o ruedan de forma inverosímil (sobre todo si tenemos en cuenta su cuadrada fisonomía). Sin embargo, todas las animaciones son espléndidas.

¿Y cuál es el objetivo?
Pues subir a lo más alto de la pirámide animal y apostar por una civilización dominada por salvajes. Eso está mejor que la vieja idea de "rescatar a la princesa", ¿no?

Animal Leader

Guerras de bestias transformistas.

La verdad es que a partir de unas capturas, uno no puede mostrarse entusiasmado con *Animal Leader*. Pero en movimiento, este extrañísimo y trabajado cruce entre *Pokémon* y *Silicon Valley* es una experiencia a tener muy en cuenta.

El estilo envolvente del juego recuerda al de *Doshin The Giant*, el título para 64DD, y esto no debe extrañar a nadie ya que, en un principio, la franquicia de Marigul estaba pensada para el fracasado lector de discos de Nintendo. Nada más empezar debes controlar a un pequeño y enclenque cerdo, y tu objetivo consiste simplemente en sobrevivir: para ello debes comer, beber y repeler los ataques de las bestias más grandes que pueblan los verdes prados. Pero también puedes evolucionar. Si te zampas a los perros, gatos, pájaros y gusanos rivales puedes adoptar sus habilidades y subir escalafones en la cadena alimenticia.

Animal Leader parece primitivo, pero los animales presentan una animación cautivadora cada vez que galopan, nadan, surcan el aire o bien luchan por sobrevivir. El mes que viene te seguiremos informando.

LA FICHA

ANIMAL LEADER	
DE:	*Marigul*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



A veces basta un golpe para liquidar a un enemigo.

Tiene una pinta terrible, pero su jugabilidad es adictiva.





Creo que debes cambiar esa piedra colosal de sitio.

¿Combate por turnos? Pues vaya
No, no. Aunque Mario y sus amigos luchan por turnos, puedes hacer un montón de cosas durante cada ataque. Si machacas los botones o jugueteas con la el stick analógico, la fuerza de cada uno de los movimientos quedará bajo tu control.

He oído rumores de un sistema de "amigos".
A medida que avances en Paper Mario, Mario contará con la ayuda de Boos, Goombas, Koopas y Bob-ombs. Además de echarle una mano en las peleas, le ayudarán en los niveles: el Bob-omb rosa puede volar puertas, por ejemplo, mientras que un Koopa alado es capaz de llevarte a cuestas sobre un abismo.

¿Y qué me dices de Peach?
Tiene más suerte de lo que suele ser habitual. Podrás guiar a la princesa y ayudarla a buscarse la vida para poder escapar del castillo de Bowser.

Paper Mario

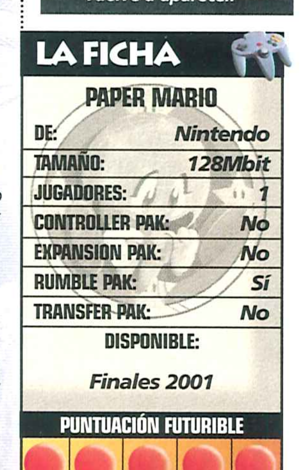


Por suerte, el imprescindible mazo de Mario, que ya llevaba en Donkey Kong, vuelve a aparecer.

¡Primera capturas traducidas... (al inglés)!

Por desgracia, el juego que en Japón conocen con el nombre de *Mario Story*, no llegará a estos lares hasta finales de año. Pero la versión americana ya está a la venta y, para demostrarlo, os ofrecemos estas capturas en inglés.

Paper Mario es la secuela de par SNES, y ofrece todo lo que suele ser habitual en un juego de rol: exploración, diálogos, evolución de los personajes y batallas por turnos. Todo ello en una versión encantadora tipo dibujos animados y con los personajes de los mundos de Mario. El mundo en dos dimensiones es enorme, y en él aparecen los rostros más conocidos de Nintendo, desde el pequeño Luigi hasta el malvado Bowser. Pero lo mejor de todo es el regreso de esa irresistible jugabilidad que siempre ofrecen los títulos de Mario. Ya sabes; destroza ladrillos, atrapa monedas, pisotea a las tortugas...
Su aspecto, como siempre, es una pasada, y en total gozará de más de 15 horas de juego ininterrumpido que pondrán a prueba incluso a los jugadores más avezados.
El mes que viene te daremos más detalles de la versión americana.



No te preocupes por Koopa. Es tu amigo.

LA FICHA

PAPER MARIO	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Finales 2001*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Menos mal que este tren no pertenece a la Renfe.

Por fin Paper Mario en un idioma inteligible. Ya era hora.



△ Puede que Minnie sea una ratoncita recatada, pero en la pista se transforma en toda una go-go.

Este trío siempre nos ha producido ▷ un repelús increíble.

△ Su nombre es Goofy, y es el perro más cachondo de los dibujos animados.

Dance Dance Revolution

Mickey Mouse, el rey de las pistas.

Hoy día no hay franquicia que se resista a los insaciables deseos expansionistas de Mickey Mouse y su troupe. *Tetris* se convirtió en *Magical Tetris Challenge*, *Mario Kart* pasó a ser *Mickey's Speedway USA* y, ahora, el exitazo japonés de Konami *Dance Dance Revolution* también se ve obligado a rendirse al reinado de Disney.

Mediante una alfombra de plástico que puedes conectar al puerto de los mandos de la N64, por fin se verá realizado el sueño de tantas y tantas personas. Porque en el fondo, ¿quién no ha deseado alguna vez bailar al son marchoso y cañero donde los haya que imponen siempre las tonadillas del ratón Mickey en todas sus películas?

Como en todos los juegos de la saga *Dance Dance*, las directrices se suceden en pantalla al compás de la canción, y unos interruptores sensibles ocultos en la alfombra permiten al juego grabar tus progresos. La única forma de conseguir llegar hasta el último nivel, en el que aparecen Jaimito, Jorgito y Juanito bañados en la luz de un espectacular despilfarro de fuegos artificiales, consiste en mover el esqueleto como una vaca loca indultada.

Konami se ha visto obligada a embutir el cartucho con las representaciones exactas y cristalinas de, al menos, una docena de los más conocidos personajes Disney, por lo que no le ha quedado demasiado espacio para crear gráficos de aúpa. Pero a pesar de la bidimensionalidad manifiesta de Mickey, Minnie y Pluto, las estrellas de dibujos animados demuestran todo su carácter cada vez que se lanzan a la pista de baile.

A pesar de todo, si tenemos en cuenta que al precio del juego hay que sumarle los gastos que conllevan la dichosa manta interactiva, pocos van a ser los que destinen sus ahorros a esta extravagancia.



◁ Os hemos avisado. Esta estampa vale su peso en oro.

A los niños les encantarán las cancioncillas. ▽

△ Otra vez esos dichosos patos. Seis ojos idénticos clavados en tu pupila.

P & R

¿De qué va?
Es un juego para disfrutar con los amigos. Lo cierto es que no hay nada mejor para romper el hielo en una reunión informal que ver a los colegas retorciéndose al compás de las machaconas melodías de Mickey y compañía. Hasta los más tímidos y reservados se animarán a mostrar su cara más marchosa con este título.



¿Con las cancioncillas sin ritmo de Disney?
Bueno, sí, eso es lo malo. La versión de Dance Dance para PlayStation ofrece en su mayoría canciones Disney, aunque también se incluyen algunos clásicos como "Johnny B. Goode" y el "I Want You Back" de los Jackson 5. Pero los gorjeos del ratoncito no hay quien los evite.

Y aparte de baile, ¿hay algo más?
Pues no, aunque en cierto modo debes recoger y colocar unas piezas de puzzle si quieres acceder a nuevas canciones y otros ítems.

¿Llegará este juego algún día a Europa?
Mucho nos tememos que no, aunque si tenemos en cuenta que tanto las canciones como los textos ya se han traducido al inglés, igual se atreven a lanzarlo a modo de curso de idiomas para los más pequeños.

LA FICHA

DANCE DANCE REVOLUTION	
DE:	*Konami*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*No*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Diferenciar lo real de lo ficticio de todo lo que se lee en Internet es una tarea ardua que lleva su tiempo, pero este mes hemos descubierto bastantes chismes interesantes referentes a Nintendo. Desde Nintendo América aseguran que el lanzamiento de la Gamecube en los Estados Unidos sigue previsto para el 2001, y la primicia viene acompañada por diversas informaciones sobre la nueva maravilla de Nintendo. Por ejemplo, se rumoreó que Acclaim iba a mostrar a la prensa americana especializada los avances en **Turok 4**. Definitivamente, el juego es una realidad, pero no aparecerá hasta el E3. Al final, resultó que la presentación consistió tan sólo en una rueda de prensa para hablar del último juego de béisbol de Acclaim.

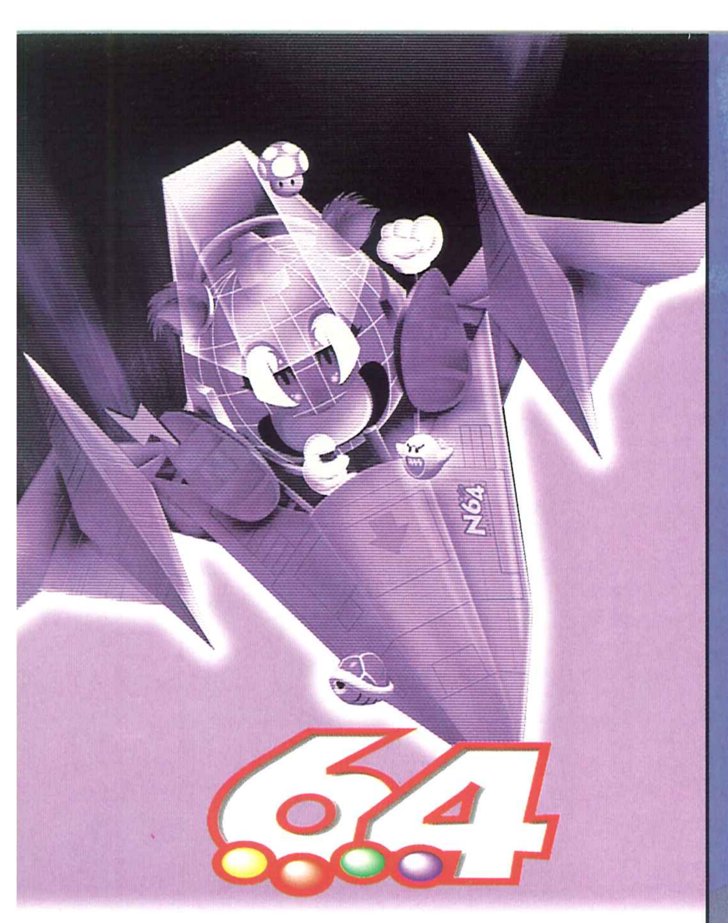
También se han presentado capturas de la versión para PS2 de **Shadowman: 2econd Coming**. Sin embargo, por lo que se refiere a la versión para Gamecube, Acclaim mantiene un mutismo hermético. Pero tampoco negaron nada...

En otra página, Denis Dyak, de Silicon Knights, ha dado a entender que también se está trabajando en el proceso de conversión de **Eternal Darkness** para Gamecube (parece ser que deberemos esperar hasta el E3). Cuando leas estas líneas, Ubi Soft seguramente ya habrá anunciado sus planes para la Gamecube. Se supone que lanzarán un juego sobre el Pato Donald (juego que descubrimos en sus oficinas de Montreal el año pasado), y una entrega más de la saga de Rayman, entre otros.

Pero la mejor noticia del mes es que el lanzamiento de la GBA se producirá en nuestro país en julio, y que en Japón podrán jugar a **Mario Kart Advance** on-line gracias al GB Mobile Adaptor. ¡Genial! Ojalá lancen algún día semejante periférico por estas tierras.

Por el contrario, la peor noticia del mes es que, probablemente, **Conker's Bad Fur Day** nunca verá la luz en España. Parece ser que Nintendo piensa que el humor de dicho no juego no encaja con los gustos de los europeos, y eso nos extraña mucho, ya que nosotros creemos que ese tipo de humor es mucho más adecuado para nosotros que para los americanos. Pero tranquilos, que os mantendremos informados. ¡Hasta el mes que viene!





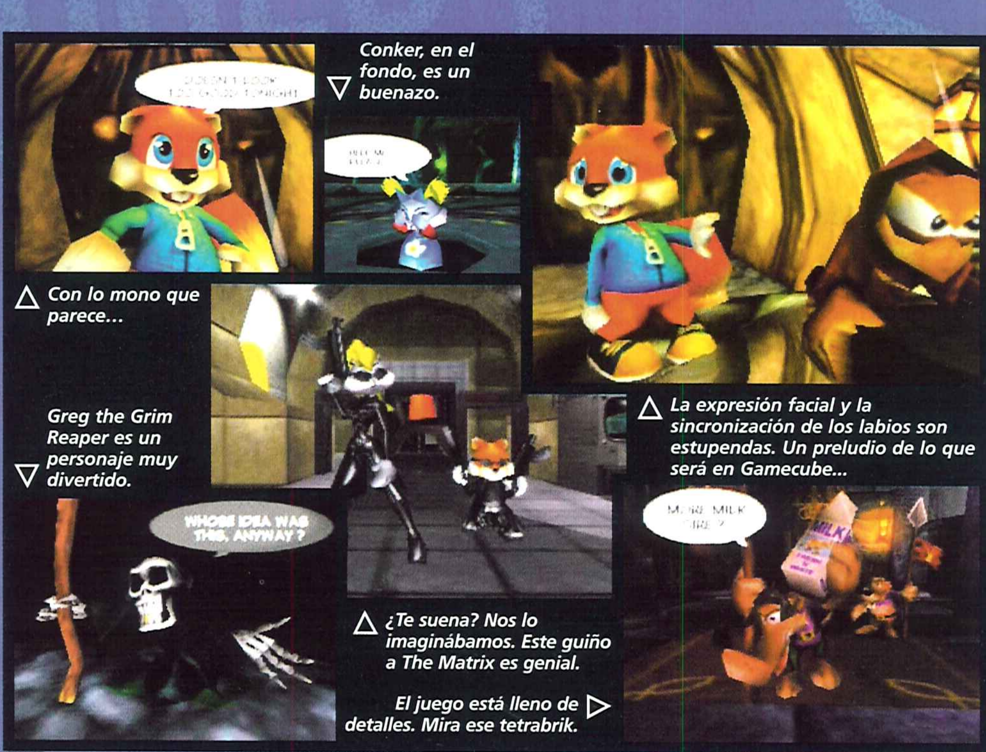
64 VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64



¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¿A que no nos dices lo mismo en la calle?



Conker, en el fondo, es un buenazo.

Con lo mono que parece...

Greg the Grim Reaper es un personaje muy divertido.

¿Te suena? Nos lo imaginábamos. Este guiño a The Matrix es genial.

La expresión facial y la sincronización de los labios son estupendas. Un preludio de lo que será en Gamecube...

El juego está lleno de detalles. Mira ese tetrabrik.

CONK BAD



LA FICHA

CONKER'S BAD FUR DAY	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Qué podemos decir sobre un juego que haría ruborizar a los protagonistas de South Park? Todos sabemos que el gamberro de Conker habla peor que un pandillero, vomita, se mea sobre sus enemigos y sostiene conversaciones con un escarabajo pelotero muy maleducado. ¿Qué nuevos horrores podría depararnos? Dentro de pocos días, los americanos lo sabrán. Que Dios pille confesados a los chicos de Rare ante las represalias que puede tomar Bush júnior.

Tras una noche de borrachera en el Cock and Plucker, Conker despierta al lado de un espantapájaros, quien le informa acerca del botón "B", crucial en la mayoría de los puzzles del juego. Sus funciones varían con cada nueva situación: desde proveerle de TNT para que pueda deshacerse de un molesto peñasco, hasta suministrarle píldoras de confianza en sí mismo para que nade sin problemas en un magma de excremento maloliente.

Humor marca Conker. En una de las secciones guiarás a un toro para que abra de golpe unas puertas y deje salir a las vacas. Entonces tienes que proporcionarles a las bestias un maravilloso dispensador de zumo de ciruela laxante para que llenen de semilíquido un gran hoyo. Un gesto de simpatía para con un grupo de escarabajos peloteros que andaban necesitados de alimento. La acción se



"Hay una bomba en el autobús". Vaya, se equivocó de película...

Digamos que Conker no tiene muchos escrúpulos.

Conker ha negociado un número infinito de vidas con la Muerte en persona.

Este muchacho parece salido de un juego con licencia de Disney.

Sí, esos anillos se forman en tiempo real.

El multijugador es un festival de palabrotas y disparos.

¡Conker miente a su novia! De hecho, está en el bar. Y empiezan los problemas.

ER'S FUR DAY

tierno y desagradable

mezcla con otras pruebas que se mantienen en la misma tónica. En cierta ocasión, tienes que montar un dinosaurio y hacerle mordisquear las partes sensibles de un cavernícola. Algunas parodias de películas brindan oportunidades para un humor más sofisticado, como cuando satiriza Salvar al soldado Ryan y una famosa escena de Matrix. No se salva ni Tiburón.

Todo esto no tendría mucho interés si no fuera por la excelente programación y jugabilidad. Tú mismo puedes ver en las capturas que adjuntamos que los gráficos están muy bien. Se encuentran entre los mejores de la N64, y sin necesidad del Expansion Pak. También gozarás de algunas melodías fabulosas, desde una finísima pieza orquestal hasta una efervescente música de baile que acompaña a Conker en una disco.

Además, contiene un montón de minijuegos para varios jugadores. Bueno, de hecho sólo son seis. "La playa" no tiene nada que ver con cierta historia en la que un joven Leonardo DiCaprio se descubría a sí mismo en climas más suaves. No, se basa en la secuencia inicial de Salvar al soldado Ryan. Cuatro jugadores se dividen en dos equipos: los gabachos y los ositos de peluche. Los gabachos tienen que llegar a una fortaleza en lo alto de una colina sin que los ositos de peluche los destrocen con sus potentes armas de fuego. También intervienen ocho bots, a la manera de Perfect Dark, y así te enfrentas a un juego de lo más divertido. Recuerda que el multijugador sólo es una adición al juego principal y que Rare ha logrado introducir el mismo número de bots sin recurrir al empleo de un Expansion Pak.

TECNOLOGÍA ***Conker habla peor que un pandillero, vomita, se mea sobre sus enemigos y tiene amigos muy maleducados.***

También vas a encontrar un minijuego de carreras en el que compites con tablas de surf propulsadas. Incluso puedes montar en un tanque en cierto juego que se titula, esto, ¿cómo se titulaba? ¡Ah, sí!, "Tanque", en el que recoges objetos y los llevas a tu zona en pleno campo de batalla. Estos minijuegos funcionan bien, como en *Banjo-Tooie*, pero la verdadera calidad del juego se encuentra en el modo para un solo jugador.

En el próximo número te revelaremos más detalles sobre este curioso título.

CONTINUARÁ... *En el próximo número publicaremos un reportaje especial sobre Conker.*



ESPECIAL FACTOR 5

EL FACTOR DE FACTOR 5

Las dos novedades de Factor 5 incorporan esos toques especiales que hacen de los juegos del equipo americano una auténtica maravilla...

GRÁFICOS

Rogue Squadron fue uno de los primeros juegos que utilizó el Expansion Pak. En *Naboo* e *Indy* absolutamente todo, podrá disfrutarse en alta resolución.



SONIDO

Los chicos de Factor 5 son los responsables de «MusyX», una herramienta que permite a los desarrolladores crear música mucho más nítida y espectacular. En sus dos últimos juegos, esta herramienta funciona.



DIÁLOGOS

También han empleado métodos de compresión que permiten que cada cartucho venga repleto de diálogos. No creemos que vengan traducidas, pero aun así, las voces inglesas están muy bien.

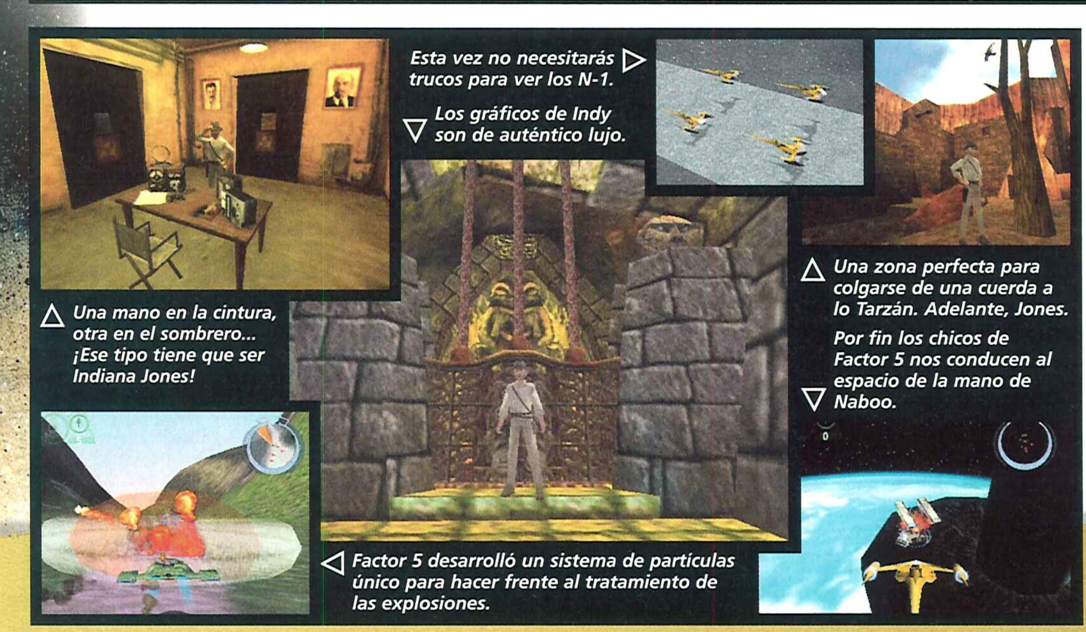


TRUCOS

Si te moló el código para *Rogue Squadron* que te permitía sustituir a Luke Skywalker por un huraño barbudo, alucinarás cuando veas la cantidad de trucos alocados y divertidos que han preparado.



HASTA LUEGO JAR-JAR
Para deleite de los retractores de Jar-Jar, unos segundos después de encender tu consola con el cartucho de Naboo dentro verás cómo un logo de N64 gigante aplasta al insoportable bichejo. "Por favor, tomaros esto como violencia al estilo de los dibujos animados", comenta Julian. "Jar-Jar no muere y continúa hablando después de que lo chafen. No pretendemos que aparezca nada de sangre debajo del logo de N64."



Esta vez no necesitarás trucos para ver los N-1.

Los gráficos de Indy son de auténtico lujo.

Una mano en la cintura, otra en el sombrero... ¡Ese tipo tiene que ser Indiana Jones!

Una zona perfecta para colgarse de una cuerda a lo Tarzán. Adelante, Jones.

Por fin los chicos de Factor 5 nos conducen al espacio de la mano de Naboo.

Factor 5 desarrolló un sistema de partículas único para hacer frente al tratamiento de las explosiones.

¡HABLA EGGEBRECHT!

Hemos conseguido convencer a Julian Eggebrecht, presidente de Factor 5, para que nos hable de *Battle for Naboo* e *Indiana Jones*. Lleva en la compañía desde que, cuando aún era un mocoso, empezaba a despuntar como desarrollador para Commodore 64 en Alemania. Le encanta su trabajo. "Nosotros nos basamos en una filosofía", explica: "si vas a crear un juego ambientado en una peli, lo más importante es que te mantengas fiel a la licencia. Debes hacerlo bien. Evidentemente, nuestro objetivo consiste también en crear grandes juegos. ¡Nuestra intención es impresionar a la gente!" Si quieres averiguar cómo demonios se lo va a montar el equipo de Factor 5 para lograr sus objetivos, no lo dudes más y pasa la página ahora mismo.

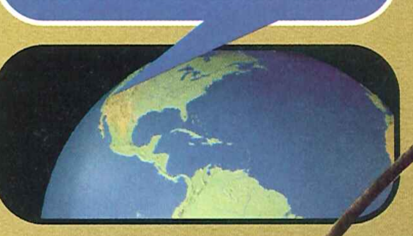
Battle for Naboo e *Indiana Jones*: su creador nos desvela todos sus secretos.

Los mejores desarrolladores suelen ser también los más tranquilos. Take Treasure sólo ha lanzado tres juegos para la N64, pero todos ellos de extraordinaria calidad. Para más ejemplos, basta con hablar de NSTC, equipo responsable tan sólo de dos títulos, *Ridge Racer 64* y *Pokémon Puzzle League*, los cuales brindan a la N64 algunos de sus mejores momentos.

Y, por último, tenemos a Factor 5. Este equipo formado por unos 30 desarrolladores, que tiene su sede en una pequeña oficina de la soleada San Francisco (EE.UU.), de momento únicamente ha conseguido lanzar un juego en Europa en los últimos cinco años. Pero no se trata de un juego cualquiera, sino del mismísimo *Star Wars: Rogue Squadron*, que recreaba el idolatrado universo de George Lucas en la N64 de forma magistral. Lo cierto es que pensaron en todo: en este juego podías sobrevolar Tatooine a bordo de un X-Wing, o bien atacar con vetustos AT-ST, o incluso zumbar sobre las trincheras de la Estrella de la Muerte a bordo del Halcón Milenario. Gracias a esta maravilla consolera, los chicos de Factor 5 lograron hacerse con un hueco en el corazón de todos los usuarios de N64.

Ahora, tras un ligero e imperceptible traspié (el inminente *Rugrats in Paris*), Factor 5 vuelve a la carga con más fuerza que nunca. Además de preparar una especie de secuela de *Rogue Squadron*, basada en Star Wars: Episodio 1, pretenden rescatar a Indiana Jones, el arqueólogo del látigo y la mirada cautivadora, de su retiro involuntario merced a una aventura al más puro estilo *Zelda*. Pero lo mejor de todo es que estos títulos verán la luz muy pronto. Viste tu N64 de gala para recibir como se merecen a estos juegos...

La Investigaciones Especiales de M64 nos llevan a cualquier rincón del mundo. Este mes nos hemos desplazado hasta San Francisco (EE.UU.) para ver trabajar a los chicos de Factor 5 en su hábitat natural.





STAR WARS BATTLE FOR NABOO

La secuela de Rogue Squadron viene dispuesta a deslumbrar más que el sable de luz de Obi-Wan...

Combates espaciales con naves de primera.

Están atacando a la ciudad, y tú eres el único capaz de salvarla.

La nieve de Battle for Naboo *viene directamente del juego de Indiana.*

Si alguna vez has jugado a *Rogue Squadron* te parecerá casi imposible que haya un juego capaz de superarlo. Sin embargo, *Star Wars: Battle for Naboo* riza el rizo y arrasa con más de 17 niveles de fantásticos y frenéticos tiroteos espaciales que, en ocasiones, dejan a su excelente predecesor a la altura del betún.

Evidentemente, si Battle for Naboo se erige en una joya del género es gracias, en parte, al aprovechamiento del motor de juego de *Rogue Squadron*, que se mantiene prácticamente sin cambios. Los controles, que te permiten remontar el firmamento a los mandos de un Naboo Starfighter, cortar las olas a bordo de una lancha, o deslizarte a un palmo del suelo en una alucinante moto STAP, son tan intuitivos como siempre; los escenarios gigantescos más bien parecen una colección de postales: montañas enormes, lagos interminables y estructuras de piedra de antiquísima procedencia que no desentonarían en Tatooine, el planeta estrella de *Rogue Squadron*. ¿Y qué decir de las misiones? Las acrobacias aéreas más inverosímiles están a la orden del día, las batallas de rayos láser son capaces de fracturar al más preparado de los dedos, y las explosiones y fogonazos parecen tan reales que no sabrás si estás jugando o viendo un telediario.

Sin embargo, en el fondo, el factor clave que distancia en calidad a *Naboo* de su predecesor es la inmensa variedad, tanto de misiones, como de entornos. En el primer nivel te verás inmerso en una vertiginosa carrera a velocidades de vértigo que transcurre entre los altísimos muros de ciudad nativa, y en el último no te quedará más remedio que realizar las más increíbles piruetas para esquivar a los 20 Droid Starfighters que surcan el espacio al tiempo que rayos láser de color rojo sangre chisporrotean amenazantes ante tus ojos. Y antes de que esto ocurra habrás rescatado a unos cuantos ciudadanos del ataque de unas hordas de androides asesinos, bombardeado unas torretas de defensa desde la distancia en tu vagar por un mar oscuro, y destrozado satélites tan grandes como planetas con una lluvia inacabable de misiles. Y en todas estas misiones, los gráficos y el sonido recrean a la perfección la atmósfera palpable de la película, ya sea gracias al zumbido de una conversación entrecortada por radio que captas por tu oído, o bien por el espectáculo visual que ofrecen las montañas de Naboo al recortar, a lo lejos, el horizonte, sin el menor atisbo de nieblas u otras artimañas gráficas.

Dicho lo dicho, *Naboo*, al igual que su antecesor, ofrece a los incondicionales de Star Wars la oportunidad ineludible de revivir la película. Incluso si eres de los que no soportan ni a George Lucas ni a sus películas, la acción del juego es tan espectacular que pocos serán capaces de ofrecerle resistencia. No falta mucho para que *Battle for Naboo* aterrice en nuestro país, así que prepárate para la completa review que haremos en breve...

STAR WARS EPISODIO 1.5

Si la peli Episodio 1 te llevaba de viaje por esa galaxia tan, tan lejana, *Battle for Naboo* se conforma con el planeta que vio nacer a la Reina Amidala. "Naboo sólo aparece al principio y al final de la película", explica Julian, "así que decidimos que gozábamos de total libertad para ahondar en los acontecimientos que tuvieron lugar allí mientras tanto. Nos gustó la idea de centrarnos en un grupo de rebeldes en Naboo, a imagen y semejanza del escuadrón Rogue, que luchaba contra la federación invasora. De este modo podíamos ofrecer al jugador un líder de los rebeldes tipo Luke Skywalker y recrear de nuevo esa atmósfera propia de la saga Star Wars enmarcada en el universo de Episodio 1."





LA FICHA

BATTLE FOR NABOO	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

VISITE NABOO

Los niveles de *Battle for Naboo* son mucho más variados que los de *Rogue Squadron*.

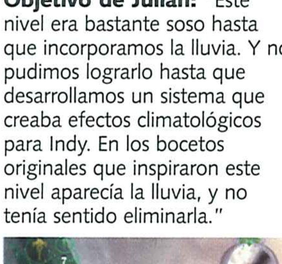
SAQUEO NEIMOIDIANO

Tu objetivo: Sobrevolar las tierras de labranza de Naboo con tu moto flotante para proteger a tu capitán.
Objetivo de Julian: "Queríamos ofrecer al jugador la sensación de encontrarse asediado y, por este motivo, optamos por un vehículo de tierra. En el aire uno se siente libre. A ras de suelo, rodeado de escaramuzas tanto en tierra como en el aire, predomina la debilidad."



PANTANO DE NABOO

Tu objetivo: Por fin estás en el aire, y debes enfrentarte a las lanchas en un pantano lluvioso.
Objetivo de Julian: "Este nivel era bastante soso hasta que incorporamos la lluvia. Y no pudimos lograrlo hasta que desarrollamos un sistema que creaba efectos climatológicos para Indy. En los bocetos originales que inspiraron este nivel aparecía la lluvia, y no tenía sentido eliminarla."



TRASTORNO DE COMM 4

Tu objetivo: Destruir un satélite gigante en el fragor de una batalla espacial.
Objetivo de Julian: "En un nivel que transcurre en el espacio, el equilibrio de las naves enemigas es vital. Uno se siente perdido si el enemigo no representa una amenaza, y abrumado si están por todas partes. También es muy importante que no haya tantas naves en pantalla que la N64 no sea capaz de procesar."



TUMBA GLACIAL

Tu objetivo: Destruir las plataformas petrolíferas de la Trade Federation en un entorno helado.
Objetivo de Julian: "Aquí debíamos andarnos con mucho ojito con el diseño del nivel, y procurar que el jugador siempre estuviera pegado a su hombre de apoyo. Por ejemplo, verás la resistencia que encuentras si te alejas de la ruta establecida. El proceso de desarrollo fue muy duro."



COMO EN DVD
Si todo lo que puedes ver en este reportaje te parece poco, tranquilo, ya que Factor 5 ha incluido además unos comentarios la mar de entretenidos al más puro estilo DVD en *Battle for Naboo*. Podrás oír a los miembros del equipo charlando, riendo y haciendo bromas acerca de todos y cada uno de los niveles. Aunque parezca mentira, el tiempo total de diálogos inseridos en el cartucho supera las dos horas. ¡Increíble!

ALIANZA DE CONTRABANDISTAS

En el nivel cuatro la cosa se pone interesante, ya que los inocentes granjeros sufren el ataque de la Trade Federation.



1 En este nivel cuentas con un Flash Speeder de tierra, y comprobarás que los androides que montan alucinantes motos STAP no cejan en su empeño de liquidarte desde el principio. ¡A disparar!

2 Nada más empezar, hay una granja que sufre el acoso de un escuadrón de androides STAP. Tu primer objetivo: liquidar a todos los robots.



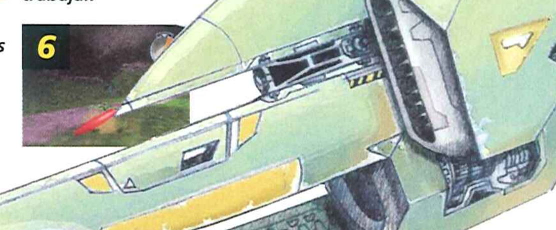
3 Llega la hora de descubrir uno de los muchos secretos del juego: sigue y protege al ciudadano en su huida y te abrirá una puerta tras la que se esconde un refuerzo estupendo para misiles.

4 Al final de la pista de barro aguarda tu objetivo principal. Un carguero gigantesco está sufriendo el acoso de un tanque AAT enemigo. Te toca intervenir.

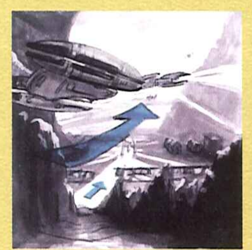


5 Rescata al carguero y podrás cruzar el cañón. Avanza a su lado, ya que deberás hacer pedacitos a toda una formación de AAT.

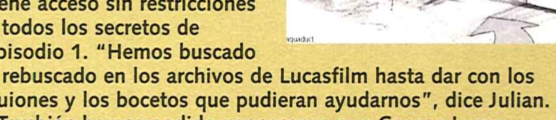
6 Toda una flota de STAP interrumpe tu avance. Ya va siendo hora de que esos relucientes misiles que llevas se pongan a trabajar.



DE LA PELI AL JUEGO



ANTES...



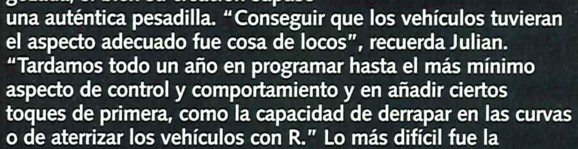
Más de uno se morirá de celos al saber que Factor 5 tiene acceso sin restricciones a todos los secretos de Episodio 1. "Hemos buscado y rebuscado en los archivos de Lucasfilm hasta dar con los guiones y los bocetos que pudieran ayudarnos", dice Julian. "También hemos podido ver escenas que George Lucas decidió no incluir en las películas. Y nos han ido de perlas."

DESPUÉS...

A medida que se avanzaba en el desarrollo de *Naboo*, el departamento de licencias de Lucasfilm comprobaba hasta el último detalle, incluso el guión de Factor 5, que debía ceñirse por completo a la leyenda de Star Wars. "Puede que otros desarrolladores se sientan refrenados", reconoce Julian, "pero a mí me gusta que nuestros juegos sean fieles a la película. ¡Y no me haría ninguna gracia que los incondicionales de Star Wars me dieran la espalda!"

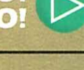


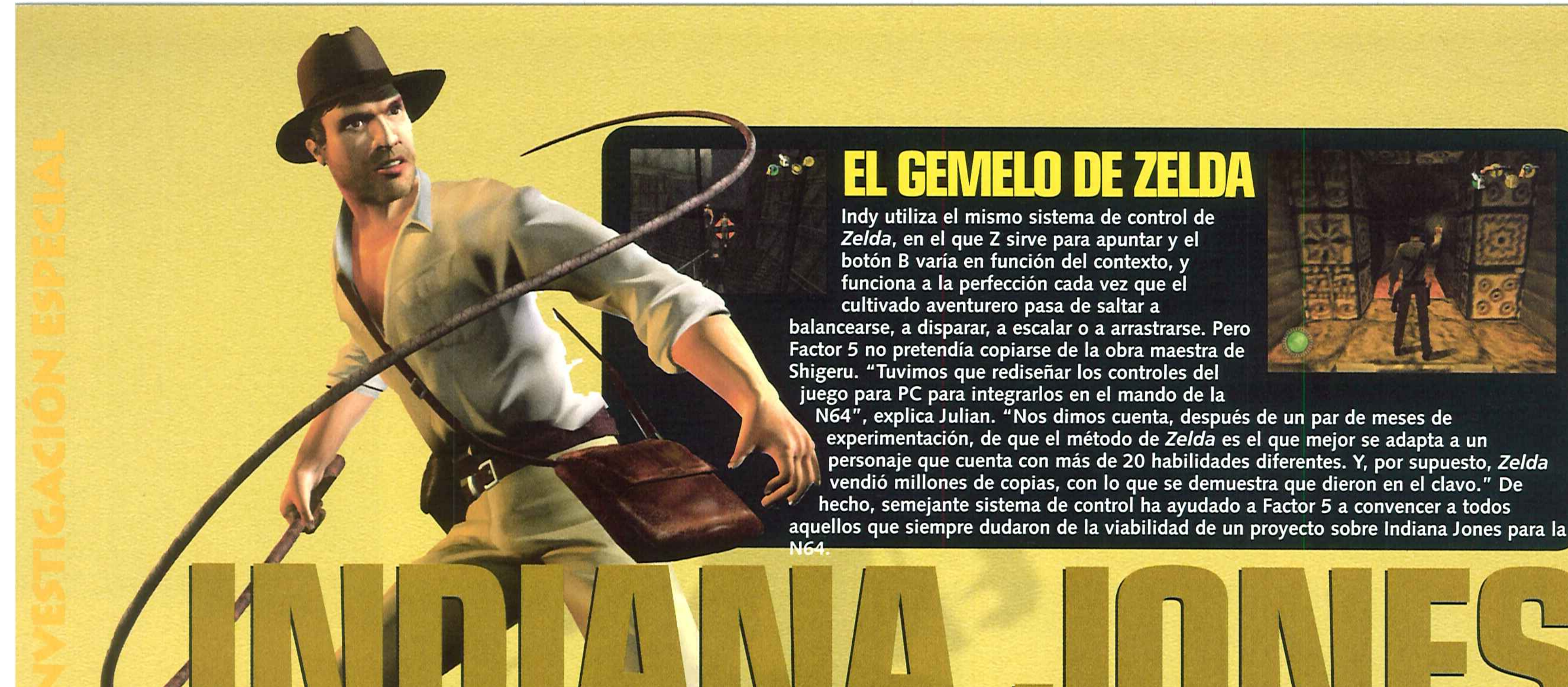
NAVES ESTELARES



Dispondrás, como mínimo, de ocho vehículos controlables en *Naboo*, desde las motos STAP propulsadas hasta el mismísimo Naboo N-1 Starfighter. Su conducción es una gozada, si bien su creación supuso una auténtica pesadilla. "Conseguir que los vehículos tuvieran el aspecto adecuado fue cosa de locos", recuerda Julian. "Tardamos todo un año en programar hasta el más mínimo aspecto de control y comportamiento y en añadir ciertos toques de primera, como la capacidad de derrapar en las curvas o de aterrizar los vehículos con R." Lo más difícil fue la recreación de la lancha cañonera, por culpa del movimiento ondulante del agua y el aspecto de los torpedos bajo el agua. "Ésa es mi nave favorita", asegura Julian, "sobre todo por lo mucho que nos costó conseguir que su aspecto fuera el adecuado."



GO! GO!




EL GEMELO DE ZELDA

Indy utiliza el mismo sistema de control de *Zelda*, en el que Z sirve para apuntar y el botón B varía en función del contexto, y funciona a la perfección cada vez que el cultivado aventurero pasa de saltar a balancearse, a disparar, a escalar o a arrastrarse. Pero Factor 5 no pretendía copiarse de la obra maestra de Shigeru. "Tuvimos que rediseñar los controles del juego para PC para integrarlos en el mando de la N64", explica Julian. "Nos dimos cuenta, después de un par de meses de experimentación, de que el método de *Zelda* es el que mejor se adapta a un personaje que cuenta con más de 20 habilidades diferentes. Y, por supuesto, *Zelda* vendió millones de copias, con lo que se demuestra que dieron en el clavo." De hecho, semejante sistema de control ha ayudado a Factor 5 a convencer a todos aquellos que siempre dudaron de la viabilidad de un proyecto sobre Indiana Jones para la N64.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Indy ha vuelto, pero esta vez sin su padre. ¿Podrá Factor 5 mejorar el pésimo original para PC?

Arquitectura azteca inmemorial, resolución inteligente de puzzles, tiroteos dignos de una peli de vaqueros... resulta difícil asimilar que el equipo de desarrollo de *Indiana Jones* es el mismo que el de *Battle for Naboo*. No obstante, basta un breve repaso para encontrar un aspecto coincidente en ambos títulos marca de la casa Factor 5: su inestimable búsqueda de la perfección.

Se ha dicho de *Indiana Jones* que es como si *Tomb Raider* y *The Legend of Zelda* unieran fuerzas. Por un lado, traslada las tumbas antiguas, los sorprendentes entornos y la recurrida temática de búsqueda de tesoros de la inacabable saga de Lara Croft al entorno de la N64. Y, por el otro, ofrece el sistema de control típico de *Zelda*, sistema que permite a Indy superar insondables abismos colgado de una cuerda, ametrallar a los soldados Nazis enemigos y, evidentemente, hacer restallar su látigo con un estilo que ni Harrison Ford. Consigue mofarse, por fortuna, del intragable sistema de control de *Tomb Raider*, pero va más allá, y mejora en muchos enteros los procedimientos de la versión original de *Infernal Machine* para PC, que más bien eran una pesadilla para los dedos de cualquier jugador avezado.

A lo largo de los veinte niveles del juego, Indy iguala, en ocasiones, la calidad tanto de Lara como de Link, y consigue superar a ambos en términos gráficos. Podrás gozar de pequeñas playas flanqueadas por palmeras y acantilados de vértigo, pirámides decoradas con intrincados jeroglíficos y bañadas en una misteriosa luz verduzca, y mansiones rusas repletas de retratos de Lenin y Stalin y de detalles increíbles, como tuberías oxidadas que cuelgan del techo. Incluso cuando Indiana atraviesa el más árido de los escenarios exteriores, el impecable sistema de efectos climatológicos, que controla las trombas de agua que pueden caer en cuestión de segundos, o los solitarios copos de nieve que escapan a los espesos nubarrones que pueblan el cielo, contribuye a crear un paisaje de verdadero lujo para los ojos.

Si a todo esto añadimos una trama impecable, que versa sobre una potente máquina que abre la puerta a una dimensión alternativa, y un tramo con una carrera de vagonetas mineras que podría enseñar un par de cosas a *Donkey Kong 64*, podemos confirmar que *Indiana Jones* tiene toda la pinta de convertirse en algo muy especial. Seguid atentos a nuestra revista, ya que os ofreceremos el análisis del juego muy pronto.

LA FICHA

INDIANA JONES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	*Sin determinar*
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

IA

Los enemigos de *Indiana Jones* no se limitan a esperar a que los fustigues como animales. Hay un sistema sofisticado que les permite ir en tu busca, y que incluso sigue el rastro del movimiento de sus ojos para dotar a la experiencia de mayor realismo. "Lo mejor de todo es que hay dos formas de enfrentarse a los enemigos. Puedes optar por un tiroteo, como en *Perfect Dark*, o bien resolver puzzles y seguir una ruta diferente a la suya, colándote por detrás sin que se enteren para, a continuación, volar algún objeto que tengan cerca con el fin de liquidarlos." Pero ahí no acaba todo. La inteligencia de los humanos de *Indiana Jones* podría compararse a la de las indeseables bestias que pueblan todos y cada uno de los niveles. "Creedme", asegura Julian, "algunos de los animales del juego son realmente salvajes".



VAYA VÍA

Un juego de Indiana Jones no estaría completo sin un paseo en vagoneta.



1 Indy se adentra en el laberinto de railes y su antorcha ilumina la impresionante decoración de las paredes.

2 Allá vamos. Deberemos hacer frente a un circuito enrevesado y repleto de angostos túneles.





3 Pulsa B para frenar si no quieres que el careto de Indy acabe estampado contra una puerta cerrada.

4 Será mejor que te agaches para no dejarte la cabeza en esas tuberías. En la parte inferior izquierda puedes comprobar tu estado de salud.



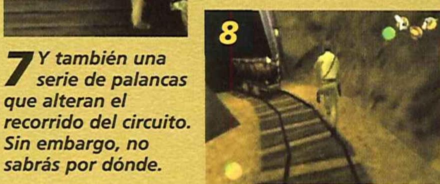
5 Llegará un momento en que la vagoneta se detendrá. Baja y corre hacia la sala de control.

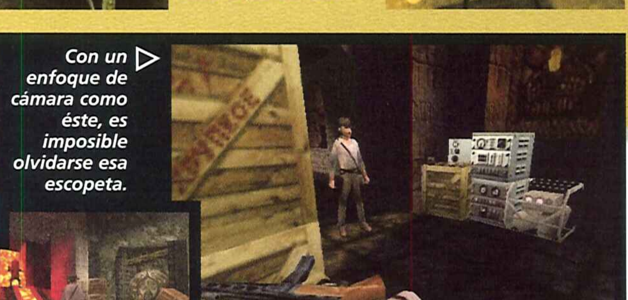
6 Dentro verás un mapa enorme que servirá para que sepas dónde te encuentras.



7 Y también una serie de palancas que alteran el recorrido del circuito. Sin embargo, no sabrás por dónde.

8 Vuelve a la vagoneta y prepárate para otra fantástica vuelta en esta montaña rusa privada.

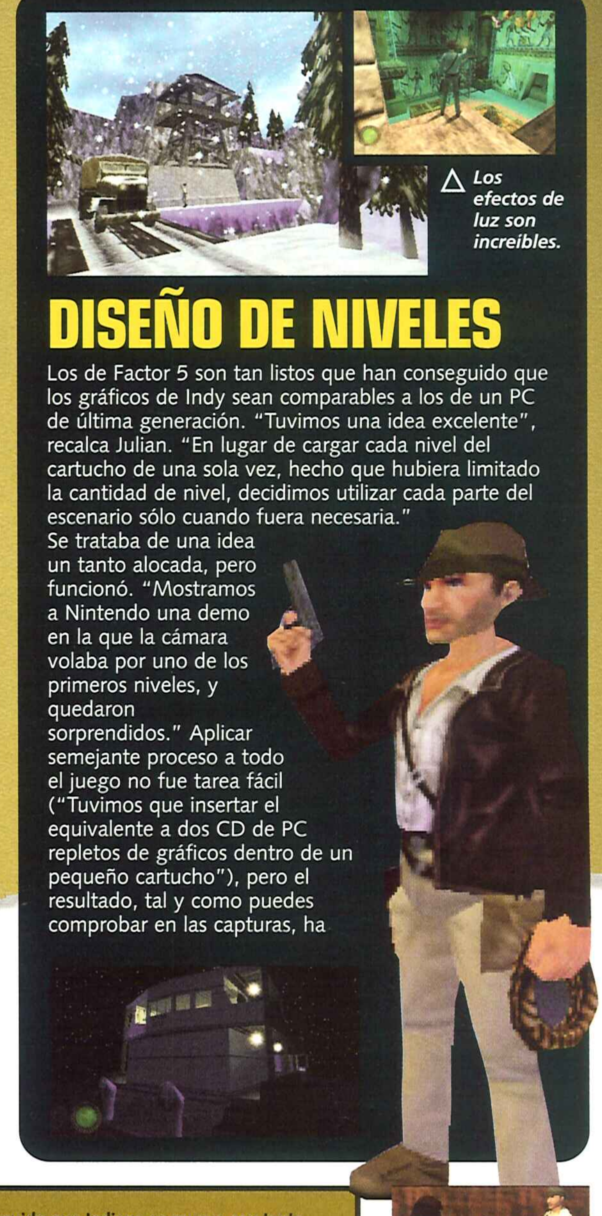




Con un enfoque de cámara como éste, es imposible olvidarse esa escopeta.

Estás deseando pasar pero, ¿cómo?

Ley de los videojuegos número 15: La lava mata al instante.



Los efectos de luz son increíbles.

DISEÑO DE NIVELES

Los de Factor 5 son tan listos que han conseguido que los gráficos de Indy sean comparables a los de un PC de última generación. "Tuvimos una idea excelente", recalca Julian. "En lugar de cargar cada nivel del cartucho de una sola vez, hecho que hubiera limitado la cantidad de nivel, decidimos utilizar cada parte del escenario sólo cuando fuera necesaria." Se trataba de una idea un tanto alocada, pero funcionó. "Mostramos a Nintendo una demo en la que la cámara volaba por uno de los primeros niveles, y quedaron sorprendidos." Aplicar semejante proceso a todo el juego no fue tarea fácil ("Tuvimos que insertar el equivalente a dos CD de PC repletos de gráficos dentro de un pequeño cartucho"), pero el resultado, tal y como puedes comprobar en las capturas, ha

JONES EN MOVIMIENTO

¿Cómo han conseguido que Indiana se mueva con tanta soltura por todos los niveles? Julian nos pone al corriente.

¡BALANCEO!

"En el PC, la cámara siempre estaba justo detrás de ti, y el diseño de los niveles seguía esta premisa. Tardamos siglos en perfeccionar nuestra cámara libre y, en algunos, como éste, tuvimos muchísimos problemas."



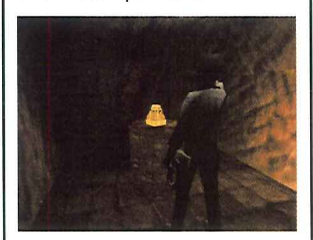
¡DISPARA!

"Indy no puede permitirse el lujo de matar inocentes, y el sistema de autoapuntado lo garantiza. Provenimos de Alemania, donde las leyes de censura son muy estrictas, y además no nos gusta la violencia gratuita."



¡RECOGE!

"La versión para PC estaba repleta de secretos, y decidimos mantenerlos en la versión para N64. Pero hemos mejorado nuestro sistema de bonus: los jugadores rápidos y eficientes serán recompensados."



¡CONDUCE!

"Los tramos del Jeep y de la balsa van de perlas para implementar los niveles más grandes. Además, nuestro nivel de la vagoneta es una pasada. No se trata tan sólo de conducir al tiempo que liquidas a unos enemigos estáticos."



EL HOMBRE

El movimiento del Dr. Jones en *The Infernal Machine* es de auténtico lujo, más aún si tenemos en cuenta que no se utilizó la captura de movimientos en ningún momento. "Una buena captura de movimientos ocupa mucho espacio en un cartucho", explica Julian, "y necesitábamos ese espacio para incluir diálogos". Por desgracia, Harrison Ford no quiso prestar su voz, así que tendremos que conformarnos con un empleado de LucasArts.

planet **NOTICIAS**

POKéMON: LA NUEVA GENERACIÓN

Éstas son, sin ningún tipo de duda, las mejores noticias que podemos contar a todos aquellos que se declaran auténticos fans de Pokémon. El diario japonés Nikkei, uno de los periódicos económicos más importantes del país nipón, ha confirmado que Nintendo lanzará no sólo uno, sino dos títulos Pokémon totalmente nuevos a lo largo de 2002.

Nikkei ha confirmado también que ambas aventuras se desarrollarán tanto para Game Boy Advance como para Gamecube y que serán compatibles la una con la otra vía enlace mediante las tarjetas de memoria SD-RAM que la compañía Matsushita (la misma encargada de crear el novedoso formato "mini-DVD" de Gamecube) está desarrollando para Nintendo.

Si esto te parece poco, te alegrará saber que los pokéjuegos no serán los únicos que permitirán un enlace de este tipo, sino que la conectividad GBA/NGC será un factor común en muchos de los títulos que aparecerán a la venta.

Sobran las palabras para explicar lo contentos que estamos en estos momentos. Seguiremos atentos a cualquier detalle que aparezca en el imperio del sol naciente para traértelo y compartir nuestro jolgorio contigo. ¡Hasta pronto!



PARTIENDO DE ZERO

Aunque la Game Boy Advance está lista para arrasar el mundo entero (véase la página de la derecha), algunos desarrolladores todavía apuestan por la Game Boy Color y son capaces de demostrar, con su coraje, que ésta aún tiene mucho que ofrecer. Los codificadores italianos 7th Sense han creado un motor de juego que, aunque no desentonaría en el entorno Advance, está diseñado para llevar al límite a los 8 Bits de la Color.

Esta maquinita esconde más poder del que podíamos imaginar...

Dicho motor, conocido como el Zero Project (Proyecto Cero), permite reproducir en la GBC aventuras gráficas del tipo *Day of the Tentacle* o *Secret of Monkey Island* de PC sin sacrificar ningún detalle gráfico. Los personajes se desplazan sobre fondos estáticos en alta resolución y el resultado final es increíblemente convincente. Si no fuese por las reducidas dimensiones de la pantalla, podrías llegar a pensar que lo que tienes ante ti son capturas de un juego para PlayStation.

Lo mejor de todo es que el tiempo de desarrollo para este tipo de juegos se ve minimizado gracias a una herramienta de códigos diseñada específicamente para este motor, la cual "engancha" los fondos digitalizados a los objetos y las rutas definidas, consiguiendo un producto final que requiere un depurado mínimo. Ya se barajan algunos clásicos de PC que podrían ver la luz en tu portátil. ¿Te imaginas jugar a las aventuras gráficas de Larry en Game Boy? Cosas más extrañas se han visto...



Obviamente, estas capturas forman parte una demo.

La calidad de estas imágenes estáticas parece demasiado para la Game Boy.

Aquí puedes ver cómo se construye una aventura gráfica.





¡LANZAMIENTO INMINENTE!

Sólo faltan unos días para que llegue uno de los momentos Nintendo más esperados del año. El próximo 21 de marzo es la fecha prevista para el debut en Japón de la Advance. Esto ha sometido a los desarrolladores a un ritmo de trabajo frenético con la intención de dar el toque final a sus juegos de modo que el día del lanzamiento la consola de bolsillo esté amparada por la mejor línea de productos.



La nueva Nintendo Advance saldrá con más de 40 títulos nuevos, de entre los que destacan dos entregas de Mario y una selección (todavía sin concretar) de juegos de Namco. Los rumores apuntan a una versión de *Tekken* o, lo más probable, una de *Ridge Racer*.

Tal y como era de esperar, el estandarte de presentación del nuevo software de Nintendo no es otro que *Mario Kart Advance*. Pero la sorpresa más agradable es que ha sido desvelado un nuevo plataformas, *Super Mario Advance*, basado en *Super Mario Bros 2* para SNES. El juego cuenta con cuatro personajes jugables (Mario, Luigi, Toad y Peach), además de una selección de objetos especiales que tendrás que arrancar del subsuelo. No sólo es una mera conversión, sino mucho más que eso: incluye bonus, un modo de batalla para cuatro jugadores y algunos extras al más puro estilo Mario Deluxe. ¡Estamos ansiosos por tenerlo en nuestras manos!

En el recuadro de la derecha, y para que empieces a hacer boca, tienes un listado de todos los juegos para GBA que están en desarrollo o bien ya acabados. Todavía hay más, aunque, como se duda de su lanzamiento en occidente, hemos preferido obviarlos. Prepárate, porque en julio será nuestro turno...



◁ *Una de las novedades de Mario Advance: podrás montar en avestruces.*

El nuevo modo para cuatro jugadores es, al menos, tan bueno como el de Super Mario Bros DX. ▽

△ *Los gráficos tienen la misma calidad que los de SNES.*

LISTADO DE LANZAMIENTOS PARA EL 2001

Nintendo
Mario Kart Advance
Super Mario Advance



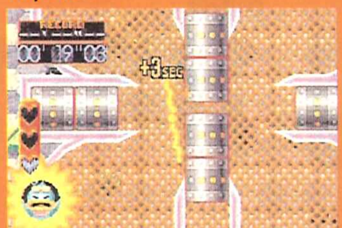
F-Zero Advance



Golden Sun



Napoleon



Kuru Kuru Kuru Rin
Game Boy Advance Wars
Fire Emblem
Horse Racing Creating Derby



Tactics Ogre Gaiden
Magical Vacation

Namco
Namco Museum Advance
Pac-Man Advance
Ms. Pac-Man Advance
Juego misterioso

Konami
Castlevania: Circle of the Moon
International Superstar Soccer
Wai Wai Racing Advance
Monster Breeder
Golf Master
Mail de Cute
Silent Hill
Star Communicator

Midway
Ready 2 Rumble Round 2
MLB Sluggers
NBA 2001
NFL Blitz 2002
NHL Hitz

Hudson
Bomberman Story
Pinobee
Momotaro Matsuri

Majesco
Earthworm Jim
Pitfall
Fortress
M&M's:Lost in Time



Iridion 3D
Jelly Belly
Caesar's Palace
Aerial Aces
F-18
Paintball

Otros
Top Gear All Japan GT (Kemco)
Tweety and the Magic Jewel (Kemco)
I Am An Airport Controller (Tam)
Digi Communication (Media Works)
Pocket GT Advance (MTO)
Doraemon (Epoch)
Megaman EXE (Capcom)

Blade



Los tramos de tiroteo diversifican la acción.

Lleva a cabo las misiones en el orden que quieras, pero ten mucha precaución en el Nivel 3.

Procura atizar una buena tunda a todo aquel que se cruce en tu camino.

Cuantos más puntos consigas, más mejorarán tus habilidades.

Un casco vikingo te iría de perlas en esta ocasión.

De: Proein **Precio:** 6.490 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Disponible:** Sí

A alguien le apetece otro beat 'em up con scroll lateral para su Game Boy Color? Mucho me temo que no. Sin embargo, *Blade* es una propuesta bastante interesante a tener en cuenta.

Vale, en el fondo no se trata más que de desplazarse de izquierda a derecha empleando un abanico limitado de movimientos para deshacerse de las hordas de seres vampíricos, todos ellos igualitos, sedientos de tu sangre. Pero su aspecto es estupendo, ofrece unos escenarios variados y los personajes están bien dibujados: su animación es lo suficientemente fluida como para apartarlo de la vulgaridad que suele reinar en este género.

Quizá no estemos ante el título más original del mundo, pero al menos demuestra oficio y profesionalidad. El argumento, a pesar de su poca consistencia, te obliga a tomar una serie de decisiones, como por ejemplo si debes ayudar o no a ciertas personas, y tu elección afectará a la jugabilidad y, en última instancia, al final del juego. También puedes potenciar a tu personaje a medida que avanzas y mejorar estadísticas tales como su habilidad para el kung-fu, la potenica de su espada o la calidad de su blindaje. En resumidas cuentas, se trata de pequeñas cosas que permiten a Blade sobresalir por encima de la mediocridad reinante entre los beat 'em up. No está mal.



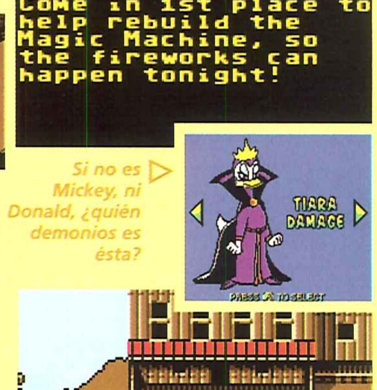
"Yo me presenté al cásting de Jesucristo Superstar, pero he acabado en este juego..."

3

Disney's Magical Racing Tour



Este juego es tan fascinante como un programa de María Teresa Campos.



Si no es Mickey, ni Donald, ¿quién demonios es ésta?

De: Proein **Precio:** 6.490 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



Da igual por donde conduzcas. Este monigote conduce sobre el hielo y eso no afecta para nada al manejo del vehículo.

Yupi! ¡Ya tenemos aquí otra licencia Disney, y esta vez es un monísimo juego de carreras! Estamos tan encantados que, desde que nos enteramos, la oficina en pleno es una fiesta continua, tanto que incluso ofrecemos sacrificios a los dioses consoleros para dar gracias por la bendición que han tenido a bien enviarnos... ¡Y mañana Navidad!

Los de Disney sacan cartuchos para GB como churros y eso, en un momento u otro, tenía que afectar a la calidad. Estás ante un cartucho muy mediocre en el que tienes que elegir entre personajes desconocidos del entorno Disney (¿a alguien le suena una tal Amanda Sparkle?), apuntarte a una carrera y, a partir de ahí, limitarte a pisar a fondo el acelerador y pasar sin pena ni gloria pantalla tras pantalla mientras te enfrentas a lo que ellos denominan "circuitos".

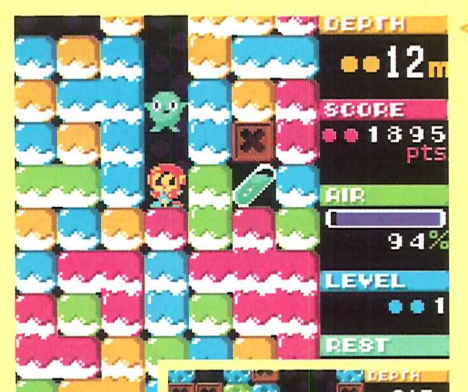
Por norma general, las licencias Disney tienen buena pinta, pero en este caso no es así. Los personajes no se parecen ni por asomo a sus homónimos reales; no son más que minúsculos monigotes adosados al asiento de lo que parecen ser Micro Machines. Si la jugabilidad fuera algo del otro mundo, podría perdonarse esta falta, pero es que ni por esas. El manejo de los vehículos es tan simplón que cuando vayas por la segunda vuelta ya te habrás dormido.

En pocas palabras, de todos los títulos Disney disponibles, ésta debería ser tu última elección.

1



¡La meta, por fin! Llegó la hora de cambiar de cartucho.



Si pretendes llegar hasta la bombona, procura que el bloque X no te caiga en la cabeza.

Mr Driller

Otro bloque más con una X y esa fila desaparecerá.

De: Virgin **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



A la izquierda, Mr Driller. Tira hacia la izquierda y taladra a toda velocidad.



Evita situaciones como ésta, ya que puedes quedarte sin aire en un santiamén.

Hemos dejado escapar una cápsula de aire y, como puedes ver, en tres segundos habremos dejado de existir.

M*r. Driller*, de Namco, lo tiene difícil para triunfar en el mercado de la Game Boy, ya que el género de los puzzles está repleto de grandes títulos, como *Tetris* y *Bust-a-Move4*, razón por la cual debería ofrecer algo diferente para hacerse con un hueco. Lamentablemente y, a pesar de que resulta bastante divertido, algo grave falla en este juego.

El objetivo de este título, como el de tanto otros puzzles, consiste en unir una serie de bloques de colores para que desaparezcan y, de tanto en cuanto, provocar reacciones en cadena. Para aumentar la tensión, las reservas de aire son limitadas, de modo que al tipo enfundando en un traje espacial no le queda más remedio que taladrar y atrapar las bombonas de oxígeno que quedan encajadas entre los bloques. Además, hay un montón de bloques con una X en medio que agotarán en gran medida tu reserva de aire cada vez que intentes taladrarlos. Y lo mejor es que, por norma general, son esos bloques y no otros los que rodean a las bombonas, por lo que el trabajo más duro de Mr. Driller consiste en conseguir agrupar cuatro o más bloques "X" para deshacerse de ellos.

No obstante, el problema del juego es que da lo mismo pasarse una hora pensando todos y cada uno de los movimientos, que pasar como un relámpago rezando a todos los santos para que los bloques no te aplasten la cocorota. Además, no existe curva de aprendizaje; los primeros bloques a los que debes enfrentarte son bastante complicados, pero al cabo de un rato puedes encontrarte con otra que te permita llegar hasta la parte baja sin apenas esfuerzo merced a una interminable sucesión de reacciones en cadena.

En realidad es bastante adictivo (nosotros nos pegamos una tarde entera taladrando a diestro y siniestro), pero si no eres un fan de los puzzles, será mejor que sigas fiel a los clásicos.

3

102 Dálmatas
Cachorros al rescate

Atonta a los enemigos durante un par de segundos con un simple ladrido.

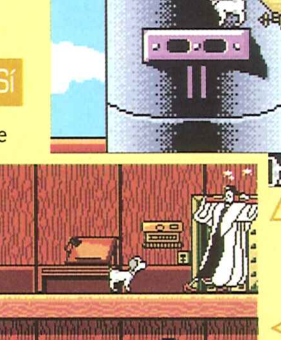
De: Activision **Precio:** 6.490 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Qué es lo que pretende Activision? Éste es el segundo título Disney al que nos hemos tenido que enfrentar, y el diagnóstico vuelve a ser similar.

¿Te suena el título? Ya nos lo imaginábamos. Es la nueva película de Disney y, como tal, no hay quien la salve de la correspondiente versión para tu portátil. ¿Qué tal es el juego? Bien, para no variar, los desarrolladores vuelven a reincidir una y otra vez en lo mismo: salta, avanza, salta, recoge, esquiva al enemigo, salta un poco más, plataforma móvil que te crió, salta, salta... En fin, que menos variedad, lo que quieras. Tu misión es salvar a unos cachorros que la malvada Cruella ha raptado con la intención de transformarlos en glamorosos abrigos de pieles.

Gracias a unos fondos sosos, a un diseño de niveles nada inspirado y a la incursión de absolutamente nada que lo distinga de la interminable colección de plataformas para Game Boy que inundan el mercado, podemos afirmar que este juego sorprenderá a muy pocos. Todo el mundo ha jugado a algo parecido más de un millón de veces hasta la fecha. Así que ya lo sabes: a menos que eso sea lo que quieres, opta por otras aventuras más innovadoras.

3



Los entornos, al menos, son muy variados.

El enemigo final, cómo no, es Cruella.

planet REVIEW

Godzilla the series 2: Monsters Wars



Las batallas se desarrollan en el desierto, la ciudad y en espacios submarinos.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Seguro que tras ver la peli Godzilla juraste que, si algún día te topabas con un bicho así, correrías a buscar al ejército para que viniese con misiles y lo aniquilase. Bien, ¿y si se cambiasen las tornas?



¿Te has preguntado alguna vez cómo se sintió Gulliver cuando los liliputienses lo ataron y amenazaron? Algo así es lo que propone *Godzilla 2*, sólo que con un prota más espeluznante. Tu misión es salvar al mundo de la presencia de otros seres gigantes mientras evitas a los impertinentes humanos y sus armas de juguete.

Si ya jugaste a la primera entrega de este shooter de scroll lateral, verás que ésta se le asemeja bastante. Crave ha invertido la mayor parte del tiempo en mejorar los gráficos y en aumentar la dificultad, así como en algunos añadidos, como un punto de mira que te ayudará a precisar en tus ataques.

Los misiles de los humanos son como mosquitos para Godzilla.

Este título es ideal para los que disfrutaron con la primera entrega y para aquellos que desconocían las aventuras de este reptil gigante y quieren saber lo que se siente cuando te salen escamas por todo el cuerpo.

3



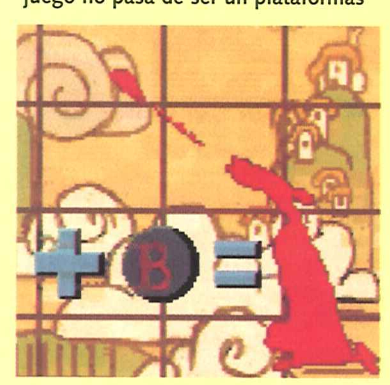
Puedes eliminar a los enemigos con llamaradas de fuego o con tu imponente cola.

La ciudad está a tus pies. Y los humanos, debajo de ellos. Písalos.

Las locuras del Emperador

De: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

El lanzamiento, por parte de Ubi Soft, de un título con licencia para GB basado en un nuevo film de animación de Disney se ha convertido ya en toda una tradición. Quizá sea por eso por lo que este juego no pasa de ser un plataformas convencional fiel a la más pura tradición del género.



Si no sabes cómo ejecutar un movimiento, sólo has de consultar este práctico esquema.

Esta vez, el personaje principal es una llama, con las ventajas e inconvenientes que eso supone. Entre las ventajas se encuentra poder escupir a diestro y siniestro sin que te riñan. Yergue tu cabeza, apunta y empapa de saliva a todos tus adversarios. Si esto no funciona, prueba a darles cabezazos o a arremeter contra ellos con todas tus fuerzas. Por otro lado, los inconvenientes son que, como llama, no eres precisamente muy hábil, así que te costará desplazarte por los niveles y andarás constantemente tropezando con plataformas demasiado bajas para ti (aunque esto, más que culpa del pobre animal, lo es de los desarrolladores).

Al igual que el héroe, el cartucho tiene puntos fuertes, como las escenas de corte en alta resolución, y puntos débiles, como el control y la monotonía que supone enfrentarse a un juego al que ya has jugado con otro prota y otro argumento.

3


Las escenas de corte son muy bonitas, pero los gráficos durante el juego...


Salta sobre el carro de paja y asegúrate una caída libre de dolor.


Lo más divertido es escupir en la cara a tipos como éste.

JUEGA Y GANA CON







ZELDA

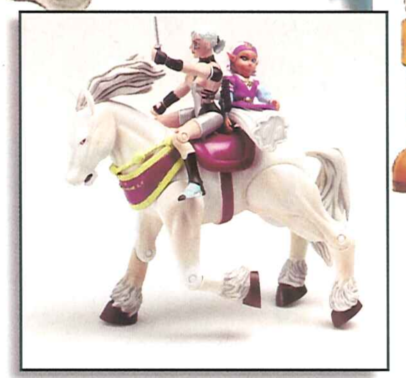
Si eres un auténtico fan de las aventuras de Link, no puedes dejar pasar la oportunidad de hacerte con una de estas maravillosas figuritas de Bandai que sorteamos.

Para ello, lo único que tendrás que hacer es responder a una sencilla pregunta que demuestre tus conocimientos zéldicos y enviar la respuesta junto con tus datos a la dirección que aparece en el cupón. Pregunta zéldica: ¿Cómo se llama el enemigo final de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*?

Nintendo®







recortar y mandar

BANDAI

CONCURSO BANDAI

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Cupón de respuesta

Nombre y apellidos ....

....

Dirección ....

....

Localidad .... Provincia ....

Código Postal .... Teléfono ....

El enemigo final de Ocarina of Time es ....

Bases del concurso

1. Puede participar en este concurso cualquier lector que no tenga vinculación directa o indirecta con los trabajadores o colaboradores de esta editorial
2. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones antes del día 10 de junio de 2001
3. El sorteo se celebrará el día 15 de junio de 2001
4. El nombre de los ganadores aparecerá publicado en próximas ediciones de la revista
5. La decisión de los jueces será inapelable
6. La participación en este concurso supone la aceptación de las normas anteriores

Códigos para el XPLODER

Perfect Dark

Apaga tu Xploder antes de cargar la misión y vuélvelo a encender una vez se haya cargado. Apágalo también después de superar con éxito cada misión.

Munición infinita para la Fantom
010f0adb

Disparo perturbador siempre activado
011022db

Vida infinita
012530c0

Munición infinita en modo visión en primera persona
010fe6ff

Vida infinita en modo visión en primera persona
012500d9
012580d7

Munición infinita para la escopeta
010f52db
010f10db

Matar al Jefe Araña de un solo disparo
010054d5



Pokémon Trading Card Game



PAKS REFORZADORES DE REGALO

Cuando estés dentro de uno de los gimnasios, dirígete hacia un ordenador. En él encontrarás un menú con textos en japonés y números al lado de cada ítem. Selecciona cualquiera de estos ítems y conseguirás un pak reforzador de regalo cada vez.

CONSIGUE UN SLOWPOKE DE NIVEL 9 POR LA CARA

Forma una baraja en la que incluyas 59 de tus cartas de Energía y un Pokémon básico. Selecciona ésta como tu baraja para los combates. Ahora dirígete al Club Fuego y habla con el chico que encontrarás dentro. Cuando te pregunte, entrégale todas las cartas Energía que no hayas usado. A cambio, te entregará un Slowpoke. ¡Genial!

SUMINISTRO INFINITO DE CARTAS DE ENERGÍA

¿Andas necesitado de cartas de Energía? Este truco resolverá todos tus problemas. Regresa al laboratorio del Dr. Ooyama. Una vez allí, lucha con Mikasa. Cuando lo venzas, conseguirás dos paks reforzadores repletos de cartas de Energía. Lo útil de este truco es que puedes repetirlo tantas veces como quieras.



El libro de la Selva

CÓDIGOS DE NIVEL

Los siguientes códigos para este más que respetable plataformas de la casa Disney hará que tu vida entre animales salvajes sea un pelín más fácil.

Jungla al atardecer
1. MF0G
2. 0QQF
3. GHMX
4. WY2G
5. QP3P
6. XPKM

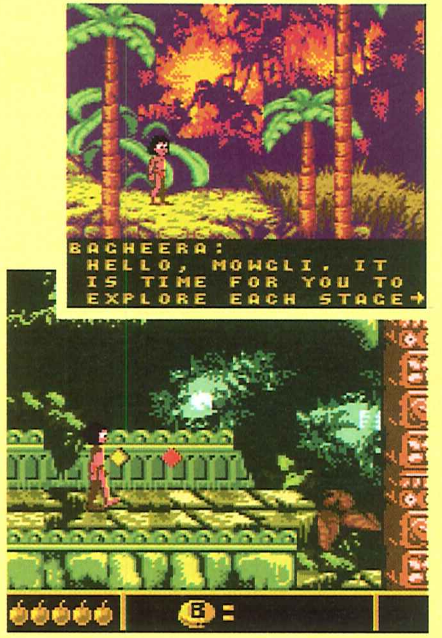
Jungla Arcoiris
1. VJ35
2. XK7X
3. G4V7
4. KXC1
5. SF1B
6. JWTH

Ruinas del templo
1. 0V2D
2. NZ5V
3. VPXN
4. TVD6
5. 1G5F
6. *QNX

Copas de los árboles
1. H6*Y
2. QYR0
3. YP7Z
4. QNDW
5. 6*GF
6. S3DB

Jungla desierta
1. 13BS
2. DWQZ
3. 8TS7
4. TB9P
5. TK4J
6. CK3W

Mapa Final
Todos BMHG



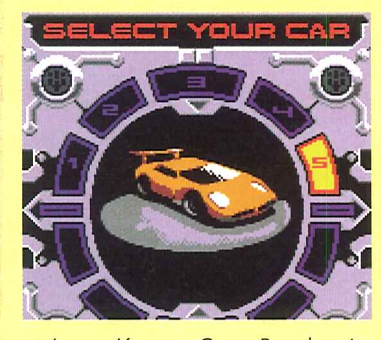
Donald Duck: Quack Attack

CÓDIGOS DE NIVEL
Toma nota de los siguientes códigos y podrás llegar hasta el final de la aventura de este ánade gruñón. ¡Corre, que Daisy te espera!

BOSQUE 1	9TMFRK3
BOSQUE 2	VDZS4YH
BOSQUE 3	3RKCPK1
BOSQUE 4	RKVQ2YR
JEFE	N471TRW
CIUDAD 1	Q2C71N1
CIUDAD 2	T1604ZB
CIUDAD 3	THD2B9X
CIUDAD 4	H*GV68*
JEFE	GS1*567
MANSIÓN 1	P5KVQR1
MANSIÓN 2	R3*6290
MANSIÓN 3	QJNF1B1
MANSIÓN 4	VX2*MXP
JEFE	VDJTMWM
INCA 1	57*JDLZ
INCA 2	6MM4CRP
INCA 3	ZRM4Y1V
INCA 4	1LN7N3B
JEFE	WQS3S30



San Francisco Rush 2049







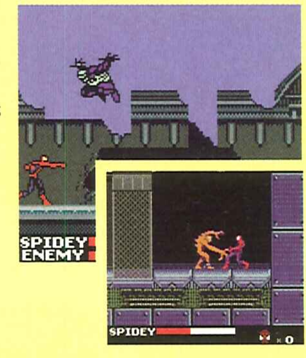
La versión para Game Boy de este juego de carreras futuristas de Midway no tiene toda la calidad ni consigue transmitir todas las sensaciones que sí lograba su homónimo para N64. Sin embargo, si ya te has hecho con este título, seguro que te interesarán estos códigos.

CÓDIGOS DE NIVEL
Circuito 2: MADTOWN
Circuito 3: FATCITY
Circuito 4: SFRISCO
Circuito 5: GASWRKZ
Circuito 6: SKYWAYZ
Circuito 7: INDSTRL
Circuito 8: NEOCHGO
Circuito 9: RIPTIDE

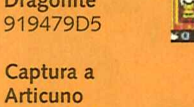
Spider-Man

CÓDIGOS
¿La patrulla de Venom te da muchos dolores de cabeza? Prueba con estos códigos especiales para tus sentidos arácnidos.

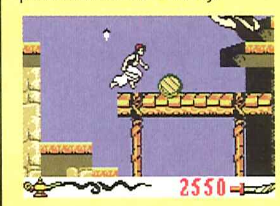
Código de Venom: H4BBC
Vencer a Venom: GVBF
Vencer a Lizard: QVCLF
Laboratorio: G-FGN
Nivel Final: S8KR6



Aladdin



CÓDIGOS DE NIVEL
¿Te has quedado colgado? Utiliza los siguientes passwords para pasearte tranquilamente por los exóticos parajes de este plataformas de Disney.



Nivel 2:	130B
Nivel 3:	231B
Nivel 4:	332B
Nivel 5:	433B
Nivel 6:	534B
Nivel 7:	635B
Nivel 8:	736B
Nivel 9:	837B
Créditos:	938B

Saltar de nivel:
Pausa el juego durante una partida y pulsa A, B, B, A, A, B, B y A

Códigos para el XPLODER

Pokémon Pinball

Salvar bola siempre activado
91ffa4d4
91ffa3d4
91ffa2d4
91ffa1d4



Tiempo ilimitado
91057ad5

Bolas infinitas
01029dd4

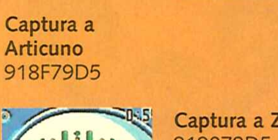
Trueno Pikachu doble infinito
012911dd5

Puntos Mew extra (no puedes capturar a Mew, pero cada vez que le das se traduce en 3 millones de puntos)
919679D5

Captura a Mewtwo
919579D5

Captura a Dragonite
919479D5

Captura a Articuno
918F79D5



Captura a Zapdos
919079D5

Captura a Moltres
919179D5



PRECEDENTES EN  *Llevábamos un tiempo sin hablar de Puzzle League. La última vez fue en nuestro número 34.*



PIKACHU, ¡TE ELIJO A TI!
Puede que la única decepción que nos depara *Puzzle League* sea el hecho de que la elección del personaje no afecte de ningún modo a la mecánica del juego. Sólo cambian los efectos de sonido y los gráficos de fondo. Así que, en vez de oír un "Pika Pika Pika" cada vez que formes una serie de bloques, oirás "¡BUULLLBA!". Qué lástima.



Las series como ésta permiten que Jiggly frene temporalmente la acumulación de bloques.

¿Quieres volver a intentarlo? Los retos son muy difíciles.

Brock está a punto de perder. Así lograrás la Medalla Roca.

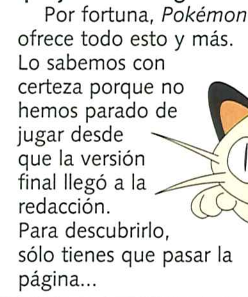
En circunstancias normales, Pika le arrearía una paliza a Staryu.

Ash se dirige a Pueblo Puzzle para demostrar lo que vale.

El Team Rocket aparece a menudo, a veces con atuendos inquietantes...

Puedes acceder a los datos de los personajes, así como de sus Pokémon.

POKéMON PUZZLE



¿Poké Pika puzzles? Por favor.

LA FICHA

POKéMON PUZZLE LEAGUE	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
12.990 pesetas	

Los puzzles pertenecen a una extraña casta. Suelen prescindir de gráficos espectaculares y, con procedimientos sencillos y antiguos, tratan de potenciar al máximo sus capacidades de adicción. Así se llega a ciertos extremos de juego compulsivo que justifican largas horas de terapia.

Por fortuna, *Pokémon Puzzle League* ofrece todo esto y más. Lo sabemos con certeza porque no hemos parado de jugar desde que la versión final llegó a la redacción. Para descubrirlo, sólo tienes que pasar la página...





Tracey te enseña a hacer combos. En la versión española, los textos están traducidos.

¡Ja ja! Parece que tu rival no lo conseguirá a tiempo.

Mmm, qué lugar más triste. Un montón de bloques multicolores animará el paisaje.

EL PUEBLO DE PUZZLE LEAGUE

A partir de la pantalla principal, puedes moverte por diversas áreas y retos. Cuando termines, serás un maestro del puzzle.

UNIVERSIDAD DEL PUZZLE



Debe de ser el reto más difícil del juego: has de librarte de todos los bloques en un número prefijado de movimientos. No es fácil.

ESTADIO-DOS JUGADORES



Es aquí donde despega la Puzzle League. Antes de enfrentarte a un adversario humano, entrena por tu cuenta. Este modo puede elevar mucho la tensión.

ESTADIO-UN JUGADOR



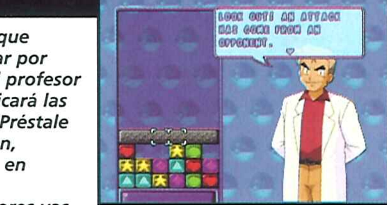
El torneo principal. Ash tiene que derrotar al Gran Maestro y demostrarle quién manda. Al principio es sencillo, pero pruébalo en el nivel "Difícil".

MARATÓN



Haz puntos hasta que la velocidad sea excesiva. Conviene que practiques aquí antes de probar otro reto.

LABORATORIO DEL PROF. OAK



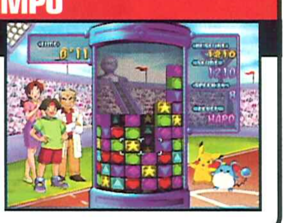
Tienes que empezar por aquí. El profesor te explicará las reglas. Préstale atención, porque en etapas posteriores vas a necesitar todos los datos.

EL GIMNASIO



Esto es un poco raro. El Team Rocket vestidos de novios te desafía a una serie de retos. ¡Derrótalos para liberar a los Pokémon presos! Se vuelve cada vez más difícil.

PRUEBA DE TIEMPO



Tienes que acumular el máximo de bloques en un tiempo limitado, bajo la mirada de Oak y Cía. Una práctica excelente.

LA MANSIÓN DE LA MÍMICA



Tracey te enseñará a obtener ciertas series y tú sólo tienes que imitarle. Es muy útil al comienzo.

LEAGUE

DE LO MÁS BONITO

A diferencia de la mayoría de los creadores de puzzles, Nintendo se ha esmerado con los gráficos. El juego empieza con una presentación televisiva, y los personajes y fondos se mantienen fieles a la serie.



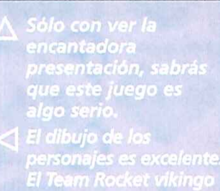


◁ Incluso los tutoriales son fantásticos. Te dan las instrucciones paso a paso, de manera inteligible.

Estas secuencias indican tus progresos en el intento de rescatar a los Pokémon cautivos. ▽

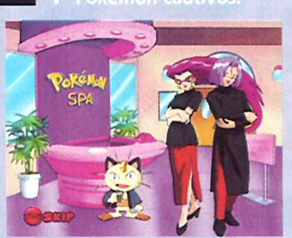
Los fondos dan variedad a los escenarios. El Pokémon que hayas elegido te anima. ▽



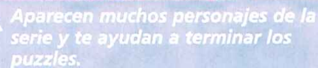


△ Sólo con ver la encantadora presentación, sabrás que este juego es algo serio.

◁ El dibujo de los personajes es excelente: El Team Rocket vikingo sale directamente de la película.







△ Aparecen muchos personajes de la serie y te ayudan a terminar los puzzles.



CADA VEZ MÁS DIFÍCIL

Busca un compañero que quiera jugar contigo y empezad a dañaros la autoestima. Desde que *Puzzle League* llegó a la redacción, hemos gritado, aplaudido y chillado durante las horas de comer.

1 Primero elige a tu personaje favorito. Nosotros preferimos a los raros pero, en realidad, no importa.



2 Ahora elige a tu Pokémon favorito. La elección determinará también los efectos de sonido. El combate puede empezar.

3 Siempre comienzas en un área de juego idéntica. No tienes excusa si no lo consigues.



4 Al dire le ha ido bien con una primera miniserie. Unos bloques anaranjados van a parar al otro lado.

5 Parece que el dire va por todas. Tres series más tarde, Fran parece a punto de quedar... "bloqueado".

6 Sin embargo, Fran contraataca de inmediato con tres series seguidas e inunda el recuadro del dire con basura amarilla. ¡Ha logrado encolerizarlo!



7 ¡Hala! Fran ha logrado un fabuloso triple y se ha quitado de encima mucha basura. Parece que el dire va a tener problemas...

8 ...pero, sorprendentemente, el dire logra deshacerse del montón de basura con una afortunada serie en cadena. Fran lo tiene muy crudo.



9 Y la partida termina. Incapaz de competir con el acelerado pulgar del dire, Fran muerde el polvo. La medalla es para el dire.



10 Sin embargo, Fran reclama la revancha. En este modo, es difícil decidir cuándo parar de jugar.

Algunos jugadores no sienten ningún interés por los puzzles. Prefieren destruir decorados con un potente rayo láser. Pero hay montones de personas que no se hartan nunca de amontonar piezas.

Los jugadores que sienten una especial pasión por los "tres en raya virtuales" y que se han unido al club recientemente, se deleitarán con *Bust-a-Move 3* (M64/14, 87%), pero el jugador veterano disfrutaba lo mismo con *Tetris Attack* para SNES.

Por ello, es una buena noticia que ese clásico de 1995 ofrezca la base para el poképuzzle más novedoso. Aunque mantenga su elevado poder de adicción y la sólida jugabilidad, Nintendo ha enriquecido la oferta con algunos magníficos extras que constituirán un reto incluso para el jugador más experto. Aunque no sea fan de los Pokémon.

Al igual que muchos otros juegos del mismo género, *Pokémon Puzzle League* exige del jugador que junte bloques del mismo color en series de tres o más. Cuantos más bloques encajes, mayor será la velocidad con la que despejes el área de juego. Deberás enfrentarte a un montón cada vez más grande de bloques y a un oponente –CPU o real- que, al mismo tiempo, lucha por despejar su propia pantalla. Cada vez que uno de vosotros logra una gran serie, la "basura" va a parar sobre los bloques de la pantalla del oponente. Así pues, tienes que llenar todo lo posible el área de tu oponente al mismo tiempo que despejas la tuya propia a gran velocidad.



Si encuentras un rival a tu altura, Puzzle League te va a ocupar durante varios meses.

Entonces, si *Pokémon Puzzle League* es lo mismo que cualquier otro puzzle, ¿para qué vas a comprarlo? Podemos aducir varios motivos. En primer lugar,

▷ *Brock no es el rival más difícil. Pero El Maestro...*

◁ *Sí, hemos hecho esta descomunal serie en el modo Uni. Es bonita, ¿eh?*

◁ *Los personajes te desafían antes del combate.*

△ *Tu archi rival es el primero que te reta en el modo Torneo y está siempre listo para la pelea.*

△ *Vamos al Gimnasio. ¡Liberaremos a los Pokémon!*

△ *Esto parece difícil pero, de hecho, se trata de uno de los retos más fáciles.*

△ *Si lo acabas en dos movimientos, accederás a un puzzle aún más complicado.*

◁ *Las escenas de corte recurren a los gráficos de la serie de televisión.*

por el extraordinario número de opciones. Aunque las premisas básicas sean las mismas, puedes hincarle el diente a muchos retos distintos, desde el modo Torneo estándar hasta la abrumadora dificultad de Universidad del Puzzle, donde tienes que despejar los bloques en un número prefijado de movimientos.

Si juegas con todos los estilos, vas a refinar tus habilidades. Cuando regreses al modo Torneo, juntarás series de bloques a izquierda, derecha y centro.

Además, tienes un multijugador, y es en este terreno donde *Pokémon Puzzle League* ofrece los mejores resultados. El enfrentamiento contra un amigo transforma el juego en un ridículo frenesí. Nada más satisfactorio que arrancarle la victoria después de haberte hallado al borde de la derrota. Si encuentras un rival a tu altura, el juego sencillo pero adictivo de *Puzzle League* te va a ocupar durante varios meses.

Te lo decimos con toda honradez: resulta difícil encontrarle fallos a *Puzzle League*. Nintendo no ha dejado ningún flanco al descubierto: los fondos de todas las pantallas contienen fieles reproducciones de tus Pokémon favoritos, el sonido es fabuloso, la curva de aprendizaje, ideal y los textos vienen en castellano, de forma que puedes enterarte de todo. Ni los aficionados a los puzzles ni los seguidores de Pokémon deberían perdérselo.

64 STAR GAME

sus más y sus menos

+
- Presentación excelente.
- Crea adicción.
- Retos difíciles.
- Excelente modo para dos jugadores.
- Gran cantidad de opciones y modos de juego.

–
- Puede que sólo interese a los fans de los puzzles.
- Vas a necesitar un compañero para aprovecharlo plenamente.

Si esto te gusta...

Bust-a-Move 3
Acclaim
M64/14, 87%
Otro puzzle muy logrado, con un modo para cuatro jugadores.



8 GRÁFICOS
Sencillos, con mucho color y fieles al Universo Pokémon.

8 SONIDO
Efectos divertidos y tonadas de fondo muy apropiadas.

5 TECNOLOGÍA
La N64 podría llegar mucho más lejos... pero esto sólo es un puzzle.

8 DURABILIDAD
Los últimos niveles son muy difíciles. Además, el modo para dos jugadores siempre distrae.

GRÁFICOS
El mejor puzzle para la N64. Engancha por su sencillez y mantiene el interés gracias a su complejidad.



91%

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



21 Análisis de *F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.*
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*
23 Análisis de *Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble* y *Monster Truck Madness.*
24 Análisis de *Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.*
25 *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.*
26 Análisis de *Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem*… Trucos y guía de *Donkey Kong 64.*
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*… Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark.* Guias de Pokémon Stadium, *Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo.* Guias de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *Taz Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders,* Librito especial con trucos para *Perfect Dark.*
34 Análisis de *Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turok 3 para N64 y Game Boy.* Superguía especial de Perfect Dark y trucos de *Pokémon Rojo/Azul.*
35 Análisis de *ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000* y *Duck Dodgers.* Super reportaje especial de la Gamecube y trucos de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark.*
36 Análisis de *Mario Tennis, San Francisco Rush 2049* y *Hercules: The Legendary Journeys. Entrevista especial a Miyamoto* y trucos de *Pokémon Snap* y *Mario Party 2.*
37 Análisis de *Legend of Zelda: Majora's Mask, WWF No Mercy, Donald Duck: Quack Attack, Tom & Jerry: Fist of fury* y *Donkey Kong Country.* Trucos de *Turok 3* y *Mario Tennis.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......................................Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑
12❑ 13❑ 14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑
21❑ 22❑ 23❑ 24❑ 25❑ 26❑ 27❑ 28❑ 29❑ 30❑
31❑ 32❑ 33❑ 34❑ 35❑ 36❑ 37❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑/❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑/❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:



La calidad de las escenas de corte deja qué desear.

Este ángulo de cámara lo encontrarás sólo en el modo demo.

El ataque de los hombres avispa. ¡Huye!

Aunque cueste creerlo, Power Rangers está al nivel de Superman.

Tardarás cinco minutos en completar algunas de estas secciones de conducción.

La cámara se mueve sin control alguno.

ANTIHÉROES

Tres razones para que no te guste *Power Rangers.*

CONDUCCIÓN

En el nivel más gris de todos, el "Vehicle Rescue", deberás conducir de izquierda a derecha para rescatar a los rehenes inanimados que yacen en el pavimento. No pierdas de vista las naves de los enemigos; parece que funcionen dándoles cuerda.

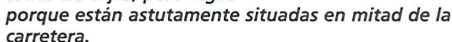
LUCHA

Las batallas en primera persona son lo que se dice ver para creer. Ahí estás tú como un robot tipo Mazinger luchando contra un corpulento autómata. Además, todo lo relacionado con la animación y las armas es de lo más ridículo. También puedes escoger el modo para dos jugadores.

VOLAR



Surca el aire pilotando el avión Green Ranger con una cámara pegada detrás de ti. Los botones C te servirán para bajar y subir la nave. Intenta encontrar todas las cajas, pero vigila porque están astutamente situadas en mitad de la carretera.



POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Igual de insulso que la serie de televisión.

En la redacción formamos parte de un grupo de teleadictos que nunca le supo encontrar absolutamente nada especial a la serie de los Power Rangers, pese al éxito que llegó a tener entre los jóvenes. Ahora que ya nos habíamos olvidado de ella, THQ la rescata y la convierte en videojuego. ¿Es este experimento superior al televisivo?

Desgraciadamente, no. El juego cuenta con cuatro modos diferentes, a cuál más mediocre. El mejor de todos los disponibles es el "Ranger Rescue", donde verás un Power Ranger tambalearse como una marioneta y disparar a hombres disfrazados de abeja Maya que vagan de un lado a otro en el punto de mira del radar. Además, y por el mismo precio, tienes una competición aérea, una sección de conducción que hace 20 años habríamos tachado de primitiva y batallas en primera persona donde te enfrentarás a robots sacados de Legolandia con nombres tan absurdos como "El tembloroso electrónico".

Parece imposible la manera en la que Power Rangers hace de los elementos más simples un enredo de difícil explicación. Este lío va desde los enemigos más incompetentes hasta el pobre diseño de los niveles. Los controles no son los adecuados, la cámara mantiene una posición fija y lo más alucinante de todo es que algunos niveles se completan en menos de diez segundos con sólo pulsar la tecla de disparo. Pero aquí no termina todo, puesto que cuando lleves unas horas jugando te encontrarás de pleno metido en el último nivel y a punto de completar el juego entero.

Por eso te recomendamos que, antes de comprártelo (si es que habías pensado en ello), lo alquiles. Si después de un fin de semana sigues interesado en él, adelante, aunque creemos que no hay muchas probabilidades de que esto ocurra.



LA FICHA

POWER RANGERS

DE:	THQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	1 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

10.990 pesetas



Esa mancha verde es un residuo nuclear.

sus más y sus menos

+
- Te durará poco.

−
- Un juego totalmente pasado de moda.
- Aburrido.
- Gráficos poco detallados.
- Hace ya cinco años que los Power Rangers pasaron a la historia.

Si esto te gusta...

Nuclear Striker
Proein
M64/28, 84%
Acción de la buena sobre un helicóptero.



2 GRÁFICOS
Escenarios insípidos y poco atractivos.

2 SONIDO
Pocos y no muy geniales. Puedes jugar sin volumen.

2 TECNOLOGÍA
El equipo de desarrollo no deja patentes sus esfuerzos.

1 DURABILIDAD
Si te aplicas, tienes para unas horas.

VEREDICTO
A no ser que seas un devoto a la serie y que quieras tener todos los productos con licencia sobre ella, no merece la pena que te hagas con este juego.

29%



ZELDA MAJORA'S MASK:

De la A a la Z (2ª parte)

Seguro que, en varias ocasiones, has recibido la visita (siempre en el momento más inoportuno) de un señor vestido con traje y corbata portando un maletín y que dice venir de parte de una editorial. De repente, ese mismo señor ocupa la mesa de tu salón (asegurándote que no será por más de cinco minutos) y empieza a mostrarte montones de fascículos sobre las costumbres de los pueblos más recónditos o la digestión de la boa constrictor después de zamparse un cervatillo, quedándose asombrado cuando le cuentas que a ti eso, ni te va, ni te viene.

Emulando a este vendedor, nosotros hemos elaborado nuestra propia enciclopedia con tres ventajas principales: no viene acompañada de ningún señor vestido con traje, no ocupa tu salón durante cinco minutos y, además, es sobre un tema realmente interesante: el segundo mejor videojuego de la historia, *Majora's Mask*. Pero no demos más vueltas y adentrémonos de pleno en la segunda parte de nuestra guía alfabética con la que conocerás todos los ítems, personajes, áreas y templos de esta maravillosa aventura.

Por último, recuerda que las palabras en **negrita** te envían a otras entradas útiles (algunas de las cuales aparecieron en la primera parte de la guía que publicamos el mes pasado) que complementan la que has leído. La aventura llega a su fin... Pero nosotros no. El mes que viene, más trucos sobre *Zelda*.

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Z:MM* en nuestro número 37 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Una secuela espléndida y magníficamente lograda. Está a un pelo de la perfección. Cómpralo."

64 STAR GAME

98%

J

Japas: El bajista de Indi-Glos iniciará una *jam session* tan pronto como le muestres la guitarra. Síguelo con A, C-abajo, C-derecha, A, y te dará un Cuarto de Corazón.

Jardín Exterior del Palacio Deku: Cuando entres en el Palacio Deku desde la embarcación, salta sobre los nenúfares de la derecha. Llegarás a un pequeño jardín. Tienes que utilizar las **Judías Mágicas** para crear un elevador que te llevará a las alturas por encima del **Jardín Interior del Palacio Deku**. Ve flotando de un elevador a otro, arrójales burbujas a las Malezas Locas en el proceso y, una vez el último elevador llegue al final de su recorrido, ve flotando hasta la jaula del **mono**.

Jardín Interior del Palacio Deku: Se trata de un gigantesco laberinto lleno de monedas. También encontrarás en él –y eso es importante- al **Vendedor de Judías**. Si tienes dificultades para evitar a los Dekus, entra de noche: unos puntos blancos te indicarán entonces su campo de visión. Para encontrar al Vendedor de Judías, ve al jardín de la derecha y sigue por el sendero. Tienes que evitar el primer hoyo y saltar al segundo.



Jaulas: Tienes que pulsar adelante+A para rodar contra ellas o asestarles un mandoble con la espada. Encontrarás objetos interesantes en su interior.

Jelly Loca: La encontrarás en el Templo de la Gran Bahía. Se trata del Gekko y de sus burbujeantes amigos.

Corre por el laberinto de burbujas y aséstale un mandoble a la rana. Luego, aléjate mucho de la Jelly del techo y aguarda a que caiga (la **Capucha de Conejo** será muy útil). Una vez el Gekko haya regresado al techo, tienes que abatirlo con una Flecha de Hielo y luego repetir la operación.

Jim: El líder de los Bombers se encuentra en el **Norte de Ciudad Reloj**, desesperado por reventar un **globo** grande y azul.

Judías Mágicas: El **Vendedor de Judías** las suministra en el Palacio Deku. También te las dará la Maleza Deku que se encuentra junto a la Choza de Información Turística del Pantano. Si las plantas en las grietas del suelo y viertes Agua de Manantial sobre ellas, dispondrás de elevadores, sumamente útiles en el Jardín Exterior del Palacio **Deku**.



K

Kafei: El muchacho de la máscara amarilla que vendrá corriendo en cuanto toques la campana en el Lavadero. Para encontrarte con él, déjale una carta (véase **Anju**). Así podrás entrar en su habitación a las 15:00 (día dos) y quedarte su **Colgante de los Novios**. Llévaselo a **Anju**.

Una vez hecho esto, encontrarás a Kafei cerca del Escondite de Sakon a las 18:00 de la última noche. Si le ayudas a salir, correrá de regreso a la ciudad. Véase Anju. Véase también **Careta Keaton**.

Kamaro: Verás a este simpático esqueleto empeñado en bailar sobre una seta en los nevados confines septentrionales del Campo de Términa... pero sólo a medianoche (día uno/dos). Interprétale la Sonata de Curación. Te dará la Careta Kamaro.

Keese: Su tono azul los distingue de los Murciélagos, pero el procedimiento para matarlos viene a ser el mismo: Gatillo-Z y disparar.

Keese de Fuego: No permitas que te toquen; quedarías envuelto en llamas. Apunta con el Gatillo-Z y elimínalos de un flechazo.

Keese de Hielo: También conocido como el murciélago de hielo. Apunta desde lejos para que no te congele y dispárale dos veces con Gatillo-Z para abatirlo.

Knuckle de Hierro: Son desagradables. Aunque los golpees, regresan a la vida. Apunta con Gatillo-Z, acércate y retrocede de inmediato. Son vulnerables después de golpear, tanto en la forma gruesa como en la delgada.



Kotake: Regenta la **Tienda de Pociones Mágicas de la Bruja**, pero al tercer día la puedes encontrar en los Bosques Misteriosos, donde busca a su hermana. Tras encontrar a ***Koume***, charla con ella para que te dé la Poción Roja.

Koume: Sigue al mono por los **Bosques Misteriosos**. Te llevará hasta Koume. Luego, busca a **Kotake** para que te dé la poción que la mejorará.

No recibes otra recompensa que una **Botella Vacía**, pero ahora puedes regresar a la **Choza de Información Turística del Pantano** y hacer un recorrido.

L

Laboratorio de Desarrollo Marino: Se halla en el mar, frente a la Costa de la Gran Bahía. Tendrás que recurrir a las facultades de salto y zambullida de Link Zora para llegar a su plataforma. Tienes que ir con los siete **Huevos Zora** y dejarlos caer en el gran tanque. Véase también **Tadpoles**.

Lágrima de Luna: Una Maleza Deku mora en la Flor Deku al Sur de Ciudad Reloj y te la dará a cambio de una **Escritura de Propiedad**.

Luego puedes emplear la flor para llegar a lo alto de la **Torre Reloj**. Véase **Telescopio**.



Lápidas: Cada día, los **Stalchilds** circundan un sepulcro distinto en el **Cementerio Ikana**. Si te pones el **Casco del Capitán** y charlas con ellos, abrirán las tumbas para que puedas entrar.

Lava: Mortal para todos, salvo para Link Goron, quien puede atravesarla sin problema alguno.

Lavadero: El pequeño cuarto que encontrarás al extremo superior de la rampa, al sudoeste de la Ciudad Reloj. El muchacho de la máscara amarilla que vendrá corriendo cuando hagas sonar la campana se llama **Kafei**.



Leche: Restaura plenamente la salud de quien se la bebe. Ver **Romani**, **Hermanos Gorman** y **vacas**.

Leever: Gelatinas verdes que giran sobre sí mismas y se mueven alrededor de la Costa de la Gran Bahía. Puedes esquivarlas con la Careta Piedra o volverte invencible al montar sobre Epona.

Like Like: No nos gustan nada. Son unas criaturas repugnantes, una especie de estómagos autónomos que te engullen si te acercas demasiado y también birlan objetos de vital importancia. Puedes recobrar tus posesiones con las flechas y el Gancho.

Llave: Las llaves pequeñas se encuentran en pequeños cofres de oro por las mazmorras. Lógicamente, abren puertas cerradas. Véase también **Llave del Jefe**.



Llave de la Habitación: Sirve para entrar en la **Posada del Puchero** a cualquier hora del día o de la noche, especialmente para encontrarte con **Anju** y celebrar la reunión secreta a medianoche.

Llave del Jefe: Está oculta en un cofre de oro gigantesco, dentro de cada una de las mazmorras. Esta llave abrirá la puerta del jefe, que reconocerás por su vistosa cerradura de oro.

Lulú: Recupera todos los huevos de la **Fortaleza de los Piratas** y la **Roca Pináculo**. Entonces recobrará la voz y podrás llegar al **Templo de la Gran Bahía**.



Lupa de la Verdad: Actívala para que lo invisible –como, por ejemplo, el camino que se aleja del Santuario del Pico Solitario y el **Fantasma Goron**- se vuelva visible. Véase **Santuario del Pico Solitario**.



M

Madame Aroma: La encontrarás en la Casa del Alcalde y te recompensará con la **Careta Kafei**. Además, si la última noche le entregas el **Envío Especial para Mamá** en el Bar Lácteo te entregará un Cuarto de Corazón.

Maestro Garo: Se encuentra dentro del **Templo de la Torre de Piedra**. No bajes el escudo en ningún momento. Tienes que dar saltos mortales hacia atrás, tan lejos como puedas. Él se arrojará contra ti con los brazos en alto. Tan pronto como se detenga, atácalo.

Maleza Deku: Venden ítems e intercambian **Escrituras de Propiedad**. El primero se encuentra al Norte de Ciudad Reloj; el segundo, junto a la Choza de Información Turística del Pantano; el tercero, frente a la entrada al Santuario Goron; el cuarto, en la habitación del extremo izquierdo de Salón Zora; y el quinto, junto al Escondite de Sakon.

Maleza Loca: Unos arbustos de los que saltan Nueces Deku, como los que se encuentran en Bosque Catarata. Puedes defenderte de las Nueces con un escudo o podar el arbusto con un proyectil.

Mapa de la Mazmorra: Lo encontrarás dentro de cualquiera de los templos. Muestra los contornos de todas las habitaciones de dicho templo. Véase **Brújula**.



Mariposas: A menudo las encontrarás revoloteando entre llamas, donde fácilmente harán daño al endeble Link. Si las tocas con un Palo Deku, aparecerá una hada sanadora.

Máscara de la Fiera Deidad: Sólo se emplea en las zonas de combate de los jefes. Pulsa B para empuñar la gigantesca espada o apunta con Gatillo-Z y pulsa B para disparar unos discos refulgentes, casi siempre mortales. Véase **Ir a la Luna**.

Máscara de la Verdad: Si te la pones, las **Piedras Místicas** te darán consejos y –¡por fin!- sabrás qué es lo que piensan los perros. Ver **Casa de las Arañas del Pantano**.

Máscara de Majora: Después de que te arrastren a **Ir a la Luna**, tienes que hablar con el muchacho que se sienta junto al árbol. Así podrás llegar al combate final con el jefe. La **Máscara de la Fiera Deidad** excluye el empleo de otras máscaras, pero convierte el combate en un paseo: sólo tendrás que apuntar con Gatillo-Z a Majora y pulsar B para arrojar mortíferos discos de fuego en las tres rondas.



Ronda 1: Máscara de Majora. Tendrás que atacar a la máscara desde atrás. Golpéala cuando gire sobre el suelo o arrójale una flecha o el bumerán de Link Zora. Luego, cuando se estremezca, aséstale un mandoble. Apártate para evitar el contraataque con rayo de fuego. En algún momento, las cuatro máscaras jefe saldrán volando de sus receptáculos. Apúntales sucesivamente con el Gatillo-Z, no te acerques demasiado, e ignora a la Máscara de Majora hasta que las hayas asaeteado/bumeraneado a las cuatro.
Ronda 2: La Encarnación de Majora. Ésta es su forma menos peligrosa. Mantén el escudo en alto y corre hacia la Encarnación mientras baila en un mismo lugar y aséstale un mandoble.
Ronda 3: El Mago de Majora. ¡Pardiez! No te alejes demasiado si no quieres que te inflija grandes daños. Las flechas y los bumeranes de Zora Link son útiles de nuevo, pero lo más interesante será acercarse y sostener el escudo hasta que la Máscara efectúe un ataque en





Máscara del Gigante: Sólo se utiliza contra **Twinrova**. Si te quedas sin jugo mágico, bebe **Chateau Romani**. Véase **Eyegore**.

Máscara Garo: Póntela cuando veas la figura enmascarada en el camino del Cañón Ikana. Entonces, dicha figura creará un árbol al que podrás encaramarte con el Gancho. Una vez arriba, congela los Octoroks del río, salta al otro lado y muévete con el Gancho hasta el Cañón Ikana, desplazándote por los troncos de árbol. Véase también **Hermanos Gorman** y **Garo**.

Máscara Goron: Con ella puedes golpear el suelo, arrear fuertes puñetazos y –lo mejor de todo- rodar a la velocidad del viento. Véase **Cementerio Goron**.

Máscara Zora: Al ponértela puedes nadar por las aguas, sumergirte y saltar desde la superficie. Pulsa R para matar a los enemigos que te rodean y B y A alternativamente para sumergirte y zambullirte. La conseguirás en la **Costa de la Gran Bahía**.

Mini Baba: Un pequeño Deku Baba no podrá morderte. Si le das un buen mandoble, podrás llevarte las **Nueces Deku**.

Mono: ¿Te has pasado los **Bosques Misteriosos**? ¿Y los **Jardines Interior** y **Exterior del Palacio Deku**? Como no puedes cortar las cuerdas del mono, trasfórmate en Link Deku y enséñale el instrumento musical. Así te enseñará la **Sonata del Despertar**. Véase también: **Bosque Catarata**.

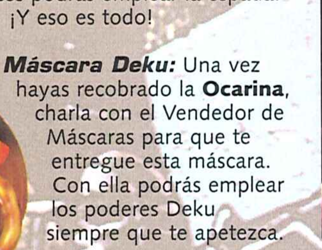
Muñecos: Se crean con la **Elegía al Vacío**. Cada una de las formas de Link puede acceder a cuatro muñecos distintas. Se emplean para mantener pulsados los interruptores del suelo.



Murciélago: Apunta con Gatillo-Z y dispara una flecha o, si son varios, aséstales un Corte Horizontal.

barrena. En cuanto termine, hará una breve pausa y entonces podrás emplear la espada. ¡Y eso es todo!

Máscara Deku: Una vez hayas recobrado la **Ocarina**, charla con el Vendedor de Máscaras para que te entregue esta máscara. Con ella podrás emplear los poderes Deku siempre que te apetezca.





N

Nana Goron: A, C-derecha, C-izquierda, A, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, A. Esta melodía dormirá al Guardián del Templo Goron. Véase **Bebé Goron**.

Nejiron: Rocas rodantes explosivas con rostros de anciano, muy difíciles de evitar. Nuestro consejo: huye, o ponte la Careta Piedra para que no se fijen en ti.

Nenúfares: Tan sólo Link Deku es lo bastante ligero como para emplearlos a modo de escalones. Si pulsas adelante+A para rodar, aún avanzarás con mayor rapidez.











Nueces Deku: Si se las arrojas a un enemigo lo paralizarás de manera transitoria. Proceden de **Mini Deku Babas**.

Nueva Bossanova: C-izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha. Si la interpretas delante de **Lulú**, se abrirá el Templo de la Gran Bahía. Véase **Huevos Zora**.

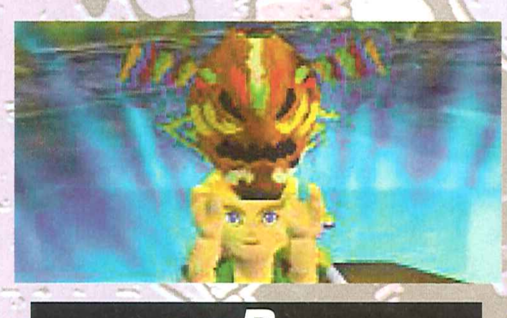
O

Ocarina del Tiempo: Muy a menudo te enseñarán una canción para este instrumento. Empléalo siempre que puedas. Una melodía de campanillas te indicará los lugares donde una determinada canción puede producir un efecto, como, por ejemplo, que se abra un templo. ¿Y si no funciona? Vuelve a intentarlo como Link Deku, Zora o Goron.

Octorok: Poco importa que sean grandes o pequeños, estos pulpos con cara de panoli mueren ante las flechas o el Gancho. Sin embargo, vas a necesitar el **Crucero del Barco del Pantano** para dejarlos atrás.

Oda al Orden: C-derecha, C-abajo, A, C-abajo, C-derecha, C-arriba. Si has superado ya el **Templo de la Torre de Piedra**, declámalo ante el **Skull Kid**. Así entrarás en la fase final del juego. Véase **Vendedor de Máscaras**.

Odolwa, el Guerrero de la Jungla Enmascarado: Éste es facilísimo. Si gustas, arrójale una Nuez Deku y, luego, como Link normal, emplea las Plantas Bomba que se encuentran al lado para acabar con él. Salta a la flor central cuando acechen las mariposas. Véase también **Pueblo de la Montaña**.



P

Palacio Deku: Si te quedas colgado en este sitio, trata de ponerte la Máscara Deku y entrar en palacio. Luego, sigue por el **Jardín Interior del Palacio Deku** hasta encontrar al Vendedor de Judías Mágicas. Véase también **Jardín Exterior del Palacio Deku**.



Palmeras: Rueda contra el tronco o, si no, golpea sus bulbos como Link Goron para que caigan las Nueces Deku.

Palo Deku: Es una arma débil, pero muy útil para llevar fuego de una antorcha a otra. Búscalos en las **Deku Babas**.

Pamela: Entra y sale de la **Casa de la Caja de Música** cada cinco minutos, pero también responderá a una bomba. Si tienes la **Careta Piedra**, póntela.

Pantano Sur: No llegarás lejos por esta vía hasta que rebotes sobre los nenúfares con Link Deku y llegues a los **Bosques Misteriosos**.

Pedruscos: Si alguna roca gigantesca –como la del Camino Lácteo- se cruza en tu camino, puedes hacerla estallar con un **Barril de Pólvora**. Las bombas normales destrozan las más pequeñas y descubren **agujeros**.

Perros: Odian a Link Deku, siguen a Link Goron, se sientan calladitos a los pies de Link Zora e ignoran al Link normal. Visítalos mientras llevas la **Máscara de la Verdad** para oír sus pensamientos. Véase también **Circuito de Carreras de Perros de Mamamu Yan**.

Pez: Colecciónalos en una Botella Vacía y véndelos en la **Tienda de Curiosidades**.

Pico Nevado: Tienes que rodar como Link Goron para pasar al vuelo sobre las rampas y abrirte paso violentamente entre las bolas de nieve para recibir magia extra. Cuando llegues al otro lado deberás vencer al invisible **Guardián del Templo Goron** y seguir el camino de hielo hasta lo alto del **Templo del Pico Nevado**.

Piedras Místicas: Si atacas a estas estatuas de un solo ojo con la espada, flechas o bombas, se producirán divertidos efectos. También puedes ponerte la **Máscara de la Verdad** y hablar con ellas. Te darán consejos prácticos. Y si no, interpreta la **Canción de la Tormenta** y llévate un Hada Roja.

Piratas: Se encuentran en la Fortaleza de los Piratas y vas a tener muchos problemas para derrotarlos. Tienes que recurrir incesantemente al escudo y el salto hacia atrás. No los ataques hasta que ellos traten de asestarte un fuerte mandoble.

Planta Bomba: Se encuentran tan sólo en la zona de combate del jefe en el Templo de Bosque Catarata. Para llevarte la bomba, acércate a ellas y pulsa A. Una vez haya explotado, la planta rebrotará.

Plantas: Si las cortas, descubrirás rupias, bombas, flechas y demás. Tienes que adoptar diversas formas de Link, porque así también descubrirás ítems variados. Véase también **Careta Keaton**.

Poción Azul: Al beberla te "desgafarás" y podrás utilizar de nuevo la espada. Existe una Maleza Deku frente al **Escondite de Sakon** que vende una por 100 rupias a Link, siempre que no lleve máscara.

Poción Roja: La puedes conseguir en la **Tienda de Pociones Mágicas de la Bruja** y en la **Tienda de Ciudad Reloj**. Te restaura plenamente la salud y vuelve a poner en pie a **Koume**.

Poción Verde: Restaura el Poder de Magia. Puedes comprarla en la **Tienda de Pociones Mágicas de la Bruja**.



Poe: Un tipo de fantasma. Apunta con Gatillo-Z y emplea la espada o el arco para exorcizarlos. Sólo les harás daño cuando no estén girando sobre sí mismos. Puedes embotellar el espíritu que dejan al morir y venderlo en la **Tienda de Curiosidades**.

Polvo de Oro: Llévalo a la Herrería en el día dos, después de que te hayan mejorado la espada el primer día. Véase **Circuito de Carreras Goron**.

Posada del Puchero: Lugar frecuentado por la encantadora **Anju**, quien puede ofrecerte una gran variedad de ítems. La Sala de los Cuchillos se halla en el piso de arriba, tras la puerta de en medio. Una vez tengas la Llave de la Habitación, llévate dinero de allí. Véase también: **???** y **Kafei**.

Postes: Si los ves adornados con una Diana, puedes arrojarles el **Gancho** y trepar. Si no, ignóralos.

Princesa Deku: Tropezarás con ella después de terminar el **Templo Bosque Catarata**. Golpéala con una Botella vacía y arrójala ante el Rey Deku. Entonces podrás entrar en el Templo Deku.



Prueba Romani: Habla con **Romani** durante el primer día. Te retará a un concurso de tiro a lomos del caballo. No se trata de una prueba de tiempo; sólo tienes que localizar a diez criaturas flotantes y abatirlas. Así aprenderás la Canción de Epona y podrás reclamar a la propia Epona.



Puerta Frontal del Castillo de Ikana: Por mucho que te esfuerces, no se abre. Sitúate **Debajo del Pozo** o –si ya tienes el Escudo Espejo– entra por el agujero que se encuentra al lado. Véase también **Antiguo Castillo de Ikana**.

Puertas: Si están cerradas con cadena, necesitarás una llave. Pero si una reja vertical impide el acceso, tendrás que conmutar un interruptor, encender antorchas o matar a un enemigo para abrirla.

R



Ranas: La primera se encuentra en el Lavadero, la segunda aparece tras la derrota del Gekko en Templo del Bosque Catarata, la tercera se presenta con su magia después de que muera el Gekko del Templo de la Gran Bahía, y encontrarás a la cuarta sentada sobre un leño en el Pantano Sur. Véase **Máscara de Don Garo**.



Rancho Romani: No entres hasta el tercer día. Si estás impaciente, utiliza un **Barril de Pólvora** para destruir la roca del Camino Lácteo. Una vez dentro del Rancho, habla con la muchacha y toma parte en la **Prueba Romani**.



Rápidos de Bosque Catarata: Es aquí donde tienes que competir en una carrera con los **Beavers**. Se encuentra al oeste del **Cabo Zora**, donde tendrás que recurrir a las palmeras para arrojar el Gancho hasta lo más alto.

Relojes: Se leen fácilmente. Las flechas pequeñas representan cinco minutos, las flechas azules representan 15 minutos y las rojas, una hora. Las imágenes de la luna y del sol apuntarán hacia arriba a las 18:00 y las 6:00, respectivamente.

ReMuertos: Unos zombis –no Gibdos– que entregan 20 rupias al morir. Ponte la **Careta de Gibdo** para que empiece la fiesta en la disco.

Residencia del Alcalde: Aquí te aguardan muchas discusiones. Véase también **Careta de Novios** y **Madame Aroma**.

Roca Pináculo: Para encontrarla tienes que nadar hasta las dos rocas que se divisan a lo lejos, frente a la Costa de la Gran Bahía. Desciende hasta el lecho marino y hazte guiar por el **Caballito de Mar** a través de las oscuras aguas. A partir del indicador rectangular, son dos indicadores hacia el este, hacia el norte, hacia el oeste a través del banco de peces, hacia el nordeste por detrás del indicador y, luego, hasta la cueva. Una vez dentro, mata a las **Serpientes Marinas**. Así encontrarás los tres Huevos Zora y reunirás a los Caballitos de Mar enamorados, con lo que obtendrás un Cuarto de Corazón.

Rocas: Sí es posible destruir estas rocas gigantescas e inamovibles, habitualmente con una bomba o un puñetazo de Link Goron. Debajo encontrarás **agujeros** o bien objetos.

Romani: La niña del **Rancho Romani**. Ver **Prueba Romani** y **Ataque Alienígena contra el Rancho Romani**.





Rupias: Hallarás dinero en una gran variedad de sitios interesantes. Si buscas dinero fácil, asómate a los **agujeros**, camina por la hierba, rompe vasijas o busca cofres ocultos, pero si prefieres las inversiones a largo plazo, acude al **Banco de Ciudad Reloj**.

S

Sacos Bomba: Los vas a necesitar para el transporte de bombas y Bombchus. Puedes comprarlos en cualquier momento en la **Tienda de Bombas** de Ciudad Reloj.

Sakon: Un indeseable que ataca a la **Viejecita de la Tienda de Bombas** y tiene su propio escondrijo cerca del Cañón Ikana. Si te roba la espada, acude a la Tienda de Curiosidades para reclamarla. Véase **Kafei**.

Salón Zora: Véase **Evan**, **Japas** y **Cámara Pictográfica**.

Santuario Deku: Una vez hayas rescatado a la **Princesa Deku**, salta sobre los nenúfares, a la izquierda de la entrada al Palacio Deku e inicia una laaaarga carrera. Sigue esta ruta (sólo indicamos el cambio de sentido para los cruces): izquierda, izquierda, izquierda, derecha, izquierda. Luego: derecha, salta sobre los nenúfares, sendero de la izquierda, adelante, derecha y a través del laberinto de fuego. Luego: derecha, izquierda, sudoeste, derecha, dale al interruptor, izquierda, adelante. ¡Hurra! ¡Ya tienes la **Careta Aromas**!

Santuario del Pico Solitario: Se halla al extremo septentrional del Pueblo de la Montaña. El búho sabio te guiará. Sus plumas te indican dónde se encuentran las plataformas de hielo invisible, para que puedas saltar. La **Lupa de la Verdad** está en el interior de un cofre y puedes emplearla para retroceder y charlar con el **Fantasma Goron** en el otro lado.

Santuario Goron: Véase **Tienda Goron**, **Goron Hambriento** y **Bebé Goron**.

Santuario Secreto: Después de usar la **Máscara Garo** para llegar al **Cañón Ikana**, nada hacia la izquierda por el río, trepa por detrás de la cascada y arroja una Flecha de Luz a la Cara con un Sol. Los motivos en forma de corazón que llevan a cada una de las puertas indican el nivel de salud que necesitas para entrar, pero los combates que entablarás una vez dentro sólo sirven para ganar dinero.

Serpientes Marinas: Mueren fácilmente. Sólo tienes que provocarlas para que salgan de la madriguera, echarte a un lado para esquivarlas y pulsar R para atacarles con un Zumbido Mágico. Repite la operación hasta que mueran y busca luego un **Huevo Zora**.

Sharp: Lo encuentras en la **Cueva del Agua de Manantial**. La **Canción de la Tormenta** te permitirá acabar con él. Véase también **Casa de la Caja de Música**.

Shell Blade: Unas amistosas ostras que se abren y cierran de golpe y viven en la Fortaleza de los Piratas y en el Templo de la Gran Bahía. Como Link Zora, aléjate de ellas, apunta con Gatillo-Z y arrójales el Gancho cuando abran la bocaza.

Shiro: Este pobre guarda se oculta en un círculo de piedras, en el camino que lleva al Cañón Ikana. Si te pones la Lupa de la Verdad lo verás. Quiere **Poción Azul**. Él, a cambio, te regalará la inapreciable **Careta Piedra**.

Skull Keeta: Un gran esqueleto que duerme profundamente en el **Cementerio**. Tienes que interpretar la **Sonata del Despertar** a modo de despertador. Las flechas lo frenan en su avance. Así puedes darle alcance, asestarle un mandoble y entablar un combate. Paralízalo primero con flechas y, luego, remátalo con la espada para obtener el **Casco del Capitán**.

Skull Kid: ¡No ha desaparecido para siempre! Se esconde en lo alto de la **Torre del Reloj**. En el primer encuentro tienes que utilizar el ataque con burbujas para recobrar la **Ocarina** e interpretar la Canción del Tiempo. No vuelvas allí hasta que hayas acabado el **Templo de la Torre de Piedra**. Luego, declama la Oda al Orden para acceder al último templo e **Ir a la Luna**.



Skullfish: Unos irritantes pececillos que viven bajo el mar. Tan pronto como localices a uno de ellos, atácalo con el Zumbido Mágico de Link Zora.

Skulltula: Unas arañas gigantes que empiezan a girar cuando te acercas a ellas. Es mejor que las abatas antes de que caigan por sí mismas o les arrojes flechas cuando te den la espalda.

Skulltula Dorada: Infestan las dos Casas de las Arañas. Para encontrarlas, tienes que romper las vasijas y cajas, disparar a los nidos de las avispas, soltar insectos junto a las Zonas de terreno oscuras y rodar contra jarrones, árboles y mesas. Si encuentras a 30 en cada una de las casas, desaparecerá la maldición.

Snapper: Tortugas que giran sobre sí mismas y gritan. Para matarlas, lánzate a una Flor Deku y sal disparado cuando te sobrevuelen.

Soldados: No te dejarán marchar hasta que te libres de la **Máscara Deku**. Véase **Torre del Reloj** y **Vendedor de Máscaras**.

Sonata de Curación: C-izquierda, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-abajo. Dirígete a la **Costa de la Gran Bahía** e interprétala ante **Mikau**, el Zora que se ahoga.

Sonata del Despertar: C-arriba, C-izquierda, C-arriba, C-izquierda, A, C-derecha, A. Tienes que llegar hasta **Bosque Catarata**, situarte en la plataforma central, en la franja cubierta de Deku e interpretarla para abrir el **Templo del Bosque Catarata**. Véase **Mono**.

Spiky Balls: Explotan en cuanto las tocas pero, si les arrojas flechas a su barriga repleta de púas, eliminarás, por lo menos, a dos de cada tres.

Sr. Dotour: El hombre sujeto a hostigamiento del Este de Ciudad Reloj. Véase **Careta de Novios**.



Stalchild: Unos niñitos, con esqueletos a modo de cuerpo, que sueltan risillas y viven en el **Cementerio** y en la Casa de las Arañas de la Playa. Liquídalos si quieres, pero, si llevas puesto el **Casco del Capitán** te darán consejos valiosos.

T

Tadpoles: Aparecen después de que arrojes siete **Huevos Zora** al tanque del Laboratorio de Desarrollo Marino. Si sacas la guitarra como Link Zora, te enseñarán la **Nueva Bossanova**.

Takkuri: Este feo pajarraco frecuenta el área del Cámino Lácteo en la Tierra de Términa y debes evitarlo como puedas. Te robará dinero, espadas y botellas... pero, si te ves muy seguro de tus habilidades, lárgale unos cuantos mandobles para que te dé dinero.

Taya: Presta atención a lo que te diga. Con ese fin, debes pulsar C-arriba cuando se mueva. Cuando estés apuntando con Gatillo-Z, puedes hacer lo mismo a fin de recibir útiles consejos.

Mata al Bombchu Real y arroja el Gancho para llegar al cofre donde se encuentra la brújula, luego sumérgete, mata al Dexihand y agarra la pequeña llave del cofre. Regresa hasta la habitación central por la corriente rápida y nada por el túnel rojo del fondo.

Puedes subir a pie por el caño rojo de la habitación siguiente, pero primero hay que matar al Bombchu Real. Entra por la puerta cerrada del fondo, haz acopio de flechas, bombas y magia, y acaba con el **Wart**. Podrás llevarte las Flechas de Hielo.

Una vez hayas salido, trepa a la plataforma que se encuentra frente al caño rojo y dispara Flechas de Hielo a los Octoroks. Así formarás plataformas que puedes emplear para llegar a la llave roja rotatoria y pulsarla. Desciende y busca la ventana roja para volver a la habitación central, y luego regresa nadando al túnel superior amarillo.

Arroja el Gancho al cofre del mapa y dispara Flechas de Hielo al agua para crear un camino hasta la puerta del otro lado. Una vez dentro, congela al Chuchu y trepa sobre él para poder darle la vuelta a la llave verde.

Luego, regresa a nado hasta la habitación de la brújula y crea un sendero hasta la entrada cubierta de carámbanos. Lárgales un mandoble a las



Una vez en la nueva habitación, ve a la plataforma oscilante de la izquierda, date la vuelta y dispara una Flecha de Hielo al bloque de hielo que se encuentra en lo alto. Repite la operación en la plataforma oscilante siguiente, salta hasta la llave y dale la vuelta.

Finalmente, tienes que volver a pasar por el corredor verde del fondo, subir a pie por el caño hasta la plataforma y servirte del surtidor de agua para ir al encuentro del **Odolwa, el Guerrero de la Jungla Enmascarado**.



Tektike Azul: Unas arañas que rebotan por el agua. Para destruirlas, apunta con Gatillo-Z y asestales un par de mandobles.

Telescopios: Uno se encuentra en el **Escondite de los Bombers**, otro bajo la Fortaleza de los Piratas y un tercero en la **Trastienda de la Tienda de Curiosidades**.

Templo de la Gran Bahía: En la primera habitación, acércate nadando y pulsa la pequeña llave rotatoria que se encuentra bajo el agua al nordeste. Sube con los elevadores hasta la plataforma elevada de la derecha –ten cuidado con los Skulltulas-, salta al caño de agua y corre hasta la habitación central.

Como el agua fluye en sentido contrario a las agujas del reloj, sólo puedes entrar por dos de los túneles sumergidos. Entra por el más cercano a la superficie, sube hasta la plataforma repleta de vasijas, en la habitación siguiente, y luego sube con el Gancho hasta un cofre que encierra un mapa. Luego sumérgete, lucha con los Dexihands y, tras esquivar a los Bio Deku Babas, nada hasta la habitación siguiente.

estalagmitas, envuelve en llamas el gran bloque de hielo y luego acaba con la **Jelly Loca** para abrir una nueva puerta y llegar a la Llave del Jefe.

Tras regresar a la habitación central, ve por el sendero exterior y por las palas giratorias hasta llegar a la plataforma central del norte –trepa con rapidez- y encontrar una escalerilla. Arroja una Flecha de Hielo a la cascada para entrar por la puerta y luego otra al agua del interior para poder llegar a la llave verde y pulsarla.

Una vez hayas regresado a la primera habitación, hallarás un asidero para el Gancho en el techo, hacia el noroeste, para llegar hasta el agua que brota de nuevo y hasta una llave roja que puedes pulsar. Luego, pulsa la gran llave amarilla del centro de la habitación para invertir la dirección del agua.

En la habitación central, bucea hasta el corredor verde del fondo, sube a pie por el caño verde y pulsa la llave. Sólo quedará ya un túnel en la habitación principal. Una vez dentro, un elevador de la esquina te permitirá saltar a otro elevador y llegar al extremo opuesto de la habitación. Arroja una Flecha de Hielo a la cascada cuando las palas que tienes enfrente se hallen en posición vertical e improvisa luego una plataforma hasta la puerta.



Templo de la Torre de Piedra (1ª Parte): Ve hacia la izquierda, entra por una especie de laberinto y mata a los Bombchus Reales. Vas a encontrar cuatro interruptores. Tienes que colocar un muñeco de Link Goron sobre el más grande, muñecos de Link y Link Zora sobre otros dos y una pequeña caja oculta en el rincón oeste sobre el cuarto.

Arroja una bomba a la zona más alejada que divises desde la puerta y, luego, salta al agujero. Tendrás que arrojar el Gancho para llegar hasta el cofre del tesoro que contiene un mapa y matar a los cuatro **Armos** para adueñarte de una pequeña llave.

Sube por las escaleras hasta la puerta cerrada. Como Link Zora, salta y ve directo hacia el Dexihand: te arrojará hasta un cofre que contiene una llave. Luego, mata al Dexihand, nada por el túnel y sal a la superficie. Una vez en la plataforma central, emplea el **Espejo** para disolver el Bloque con un Sol del fondo y llevarte la Brújula.

Entonces, regresa a la puerta cerrada. Transfórmate en Link Goron para destruir de un puñetazo la gran columna circular y, luego, arroja luz en gran cantidad al espejo central, y de allí al espejo de la izquierda y, finalmente, al Bloque con un Sol más alejado.

Una vez en la habitación siguiente, sírvete de la **Corriente de Aire** para volar hasta una plataforma alejada y acceder a la habitación del **Maestro Garo**. Mátalo, apodérate de las **Flechas de Luz** y sigue la plataforma de la habitación siguiente –tendrás que matar al Hiploop por el camino- hasta encontrarte con el **Eyegore**. Destrúyelo para volver a la entrada.

Elévate de nuevo hasta la Estatua Búho de la Torre de Piedra, deja un muñeco sobre el interruptor izquierdo, quédate sobre el derecho y arroja una Flecha de Luz al interruptor rojo. Luego, cruza sobre los cuatro bloques para llegar al...





Templo de la Torre de Piedra (2ª Parte): Dirígete a la derecha y dispara una Flecha de Luz contra el Bloque con un Sol. Salta a la **Corriente de Aire** que se encuentra en el extremo izquierdo, en forma de Link Deku, y elévate hasta una plataforma. Busca el interruptor a través de la abertura del norte. Púlsalo y vuelve corriendo a apoderarte de una pequeña llave.

La puerta se encuentra cerca del techo del nordeste. Tendrás que emplear una vez más la Corriente de Aire. En la siguiente habitación, arroja una Flecha de Luz contra el interruptor rojo, atraviesa la lava con Link Goron y reinicia la habitación para seguir adelante.

En la habitación siguiente, activa el interruptor rojo después de empujar los bloques de la manera siguiente: dos hacia adelante, siete a la izquierda, dos adelante, dos adelante. Trepa por el bloque. Al otro lado encontrarás un **Wizrobe**. Mátalo y lanza el Gancho al cofre que aparecerá entonces.

Atraviesa por el aire la habitación siguiente, hasta una puerta del nordeste por la que se entra en un laberinto plagado de **Armos Muertos**. Deja un muñeco sobre el interruptor del interior y agarra una llave pequeña que verás en el cofre.

Vuelve sobre tus pasos y golpea los pinchos de la habitación siguiente para que puedas descansar a la mitad del camino. Corre hasta el fondo del pasillo siguiente, donde lucharás con **Gomess**. Será ella quien te entregue la Llave del Jefe.

Falta poco para llegar. Busca una puerta al sudeste del cuarto de los pinchos y salta a la plataforma de los Armos Muertos para activar un interruptor. Sube con el Gancho al cofre del techo y entra corriendo por la puerta cerrada. Lucharás por segunda vez con un **Eyegore**. Recoge la **Máscara del Gigante**, arroja el Gancho al cofre del techo para superar otra habitación y traspón la puerta del jefe para enfrentarte con un **Twinrova**.

Templo del Bosque Catarata: Primero, salva el precipicio planeando con las Flores Deku. Ve hacia el este por la habitación siguiente y flota hasta la otra puerta.

Una vez dentro, mata a los **Snappers** y busca el Mapa del Templo. Regresa a la habitación anterior y flota hasta el cofre de la izquierda, donde encontrarás una pequeña llave. Te servirá para abrir la puerta en la habitación que se encuentra después del precipicio. Empuja una vez el bloque que hallarás en el interior, luego corre a la derecha y empújalo de nuevo dos veces.

Mata al Skulltula del rincón noroeste, préndele fuego a un Palo Deku y corre a encender la antorcha del extremo opuesto de la habitación.

Entra por la puerta recién abierta y lucha con las **Dragonflies**. Recibirás una Brújula como recompensa.

Luego vuelve a salir, préndele fuego a otro Palo Deku y sube a la rampa de la izquierda. Salta por las plataformas para prenderle fuego a la telaraña y trepa por la escalera hasta un pasillo a oscuras. Al llegar al final, enciende las cuatro antorchas. Así se abrirá la siguiente habitación.

Flota de nuevo para salvar el siguiente abismo –mata a las **Dragonflies** si puedes- y quédate sobre el interruptor de la habitación siguiente para crear cómodas escalerillas que te sirvan como atajo. Sigue por el camino del primer piso, pasa por dos puertas y enfréntate al **Dinofol**. Ahora podrás llevarte el Arco del Héroe.

Tras volver a salir, dispara contra el Interruptor Ojo de enfrente y emplea la Flor Deku para ascender a otra habitación, donde te aguardará un **Gekko**. Si acabas con él, podrás llevarte la Llave del Jefe.

Luego regresa a la habitación principal y dispara una flecha a través de la antorcha encendida, hasta el centro de la plataforma en forma de flor que se encuentra abajo. Se elevará. Salta sobre ella, quédate detrás de las llamas del centro y arroja una flecha a través a la antorcha del rincón nordeste de la habitación. Se abrirá la puerta de la última habitación.



Una vez dentro, sigue el sendero de Flores Deku hacia la izquierda para llegar al punto más alto de la habitación y, luego, arroja una flecha contra el interruptor del extremo derecho. Las llamas que circundan a las Flores del centro se extinguirán y así podrás llegar al extremo derecho de la habitación. Una flor amarilla te llevará hasta la puerta del jefe. Recuerda que, antes de emprender el viaje, debes disparar a todos los Skulltulas del techo. Véase también **Odolwa, el Guerrero de la Jungla Enmascarado**.



Templo del Pico Nevado: En primer lugar, tienes que dar muerte a los Poes Blancos, destrozar los carámbanos y adoptar la forma de Link Goron para empujar el gran bloque hacia adelante. Luego elimina a los Wolfos Blancos y sigue por la derecha. Para salvar el abismo tienes que rodar todo seguido por la rampa –vas a necesitar magia- y, luego, quitarte la máscara y saltar el foso que te separa de la escalera y del Mapa del Templo.

De nuevo en el piso de arriba, tienes que franquear la otra puerta de la habitación de la rampa y correr hasta la puerta de enfrente. Arrastra y empuja los bloques que verás dentro hasta el otro extremo de la habitación y recoge la pequeña llave del cofre que habrás descubierto.

De nuevo en la sala grande, busca la escalera que conduce a la habitación de lava, recurre a Link Goron para pisar el interruptor de suelo que encontrarás dentro y llévate la Brújula.

Emplea la pequeña llave para abrir la puerta de la habitación de los Wolfos Blancos y ve corriendo a la siguiente habitación para hacer explotar con una bomba la grieta de la otra pared. Arroja flechas a los carámbanos del techo de la siguiente sala. Así romperás los bloques de hielo. Luego, ve por las plataformas hasta una gran bola de nieve. Si la destrozas a puñetazos como Link Goron conseguirás otra pequeña llave que abre la puerta cerrada de abajo.

La habitación siguiente es complicada. Como Link Goron, pisa el interruptor circular. Se elevará un cilindro. Entonces, salta al otro lado, donde te aguardará otro interruptor. Písalo también y, entonces, corre a gran velocidad, golpea el primer cilindro y, finalmente, sírvete del cilindro último para llegar a la puerta (arfff).

Ahora te encuentras en un sendero interrumpido. Como Link Goron, rueda hasta el otro lado y emplea el montón de nieve de la izquierda para rodar hasta otro sendero.

Una vez más, tienes que rodar hasta el otro lado hasta llegar a una puerta y encontrar a un **Wizrobe**. Si lo derrotas, podrás llevarte las Flechas de Fuego.

Regresa al piso inferior de la gran sala (sobre el área de lava) y arroja **Flechas de Fuego** para fundir todo el hielo que veas. Si entras por la puerta ubicada entre dos antorchas descubrirás una habitación con estatuas de hielo. Si enciendes las tres antorchas con Flechas de Fuego, abrirás la puerta del otro extremo. Una vez hayas entrado, conviértete en Link Goron para pisar el interruptor y hacer subir el elevador gigante.

¿Recuerdas la habitación de la rampa? Las Flechas de Fuego pueden fundir las tres estatuas de hielo que se encuentran allí. Así obtendrás una pequeña llave. Luego, regresa de un salto a la habitación del Mapa del Templo, quédate de pie sobre la plataforma central y dispara Flechas de Fuego contra el Interruptor Ojo que se encuentra en lo alto para llegar a una puerta del primer piso. Tienes que entrar.



Saca partido de la nieve de la derecha para rodar por la habitación, sube por la escalera, rueda de nuevo y ve arriba. Ignora a los dos Dinofols y ve hasta la puerta, al fondo de la habitación, y enfréntate a otro **Wizrobe**. Esta vez recibirás como premio la Llave del Jefe.

Regresa al piso inferior de la gran sala y arréales un Puñetazo Goron a las secciones azules del elevador central. Sube una vez más y haz lo mismo con otras dos losas azules.

Ahora, ya en lo más alto de la mazmorra, déjate caer al largo sendero y ábrete camino a puñetazos entre las bolas de nieve, entra por la puerta y ve rodando por la rampa hasta la habitación del jefe. En su interior encontrarás a **Gyorg, el Toro Mecánico Enmascarado**.

Tienda de Bombas: La tienda central está al Oeste de Ciudad Reloj y vende **bombas** y **bombchus**. Si has visitado la **Tienda Goron de Barriles de Pólvora** también podrás cambiar rupias por Barriles de Pólvora con el Goron del establecimiento.

Tienda de Ciudad Reloj: Vende pociones, escudos, hadas rojas, flechas y Palos y Nueces Deku. Véase también **Espantapájaros**.

Tienda de los Cofres del Tesoro: Esta exposición del Este de Ciudad Reloj ofrece premios siempre distintos. La **Capucha de Conejo** te permitirá derrotar siempre al reloj.

Tienda de Curiosidades: ¿Tienes ya la **Bolsa de Adulto**? Entonces, ven a este sitio y compra el Saco de Bombas Grande por 200 rupias en el día tres. Una vez lo hayas hecho, podrás vender pescados, insectos y otros ítems como, por ejemplo, **Polvo de Oro** por 300 magníficas rupias. Si has rescatado a la Viejecita de la Tienda de Bombas y completado la Casa de las Arañas de la Playa, la **Careta para trasnochar** quedará a tu alcance a la tercera noche por tan sólo 500 rupias.

Tienda de Honey y Darling: Aquí encontrarás tres juegos distintos: uno para cada día. Si logras un "¡Perfecto!" en los tres, ganarás un Cuarto de Corazón.

Tienda de Lotería: Sólo tienes que comprar un boleto de día y regresar de noche para saber si has ganado. ¿Merece la pena tomarse tanta molestia? No.

Tienda de Pociones Mágicas de la Bruja: Kotake ha perdido a su hermana, pero tú la encontrarás en los **Bosques Misteriosos**. Allí mismo puedes comprar pociones.

Tienda Enorme: Si golpeas el gong, recibirás rupias. Y si cortas leños a gran velocidad como Link normal, ganarás un Cuarto de Corazón.

Tienda Goron: Se encuentra al fondo del **Santuario Goron**. Vende bombas, flechas y pociones rojas.

Tienda Goron de Barriles de Pólvora: Se encuentra detrás del **Santuario Goron**, pero congelada. Descongélala con una Flecha de Fuego o supera el **Templo del Pico Nevado** para poder entrar. Te entregarán un **Barril de Pólvora**. Súbelo por las rampas y llévalo hasta la colosal roca que se cierne sobre el puente de Pueblo de la Montaña. Podrás abrir la entrada al **Circuito de Carreras Goron**.

Tierra de Términa: Merodea por esta zona y, si buscas **Agujeros**, presta atención al Rumble Pak. También puedes buscar cofres en el mapa.

Tingle: Este muchacho vende mapas tanto locales como nacionales. Puede que se halle en el Norte de Ciudad Reloj, en el Camino Lácteo, suspendido en el aire sobre el camino que lleva al Pantano Sur, volando sobre el Laboratorio de desarrollo marino o a gran altura sobre el Cañón Ikana.



Torre de Piedra: Accederás a ella por una puerta que se encuentra al este de la **Cueva del Agua de Manantial**. Ni se te ocurra venir aquí hasta que hayas completado el Antiguo Castillo de Ikana.

Primero, salta por los tres bloques flotantes. Encontrarás un interruptor ahí, otro sobre la plataforma más elevada (utiliza el Gancho) y un tercero sobre la otra plataforma más alta.

Interpreta la Elegía al Vacío para dejar muñecos de Link en sus formas Normal, Goron y Zora sobre cada una de ellos. Así podrás saltar sobre los tres bloques flotantes que vienen después.

En el otro lado, pon muñecos sobre los tres interruptores para "reiniciar" y repite todo el proceso de situarte sobre un interruptor, crear un muñeco y arrojar el Gancho a la siguiente plataforma. Tras saltar sobre la tercera serie de bloques, activa los tres interruptores de "reiniciar".

Sólo te quedan tres interruptores. Tienes que situar los muñecos en el orden correcto: derecha, izquierda y, luego, centro. Ahora puedes saltar hasta el **Templo de la Torre de Piedra**.

Torre del Reloj: Entra en ella a la medianoche del tercer día. Puedes valerte de la flor que se encuentra en el centro de Ciudad Reloj (véase **Lagrima de Luna**) o trepar por uno de sus lados como Link. Lo que ocurre después lo sabrás cuando leas la información sobre **Skull Kid**.

Tortuga: Surge del agua cerca del Salón Zora, después de que hayas interpretado la **Nueva Bossanova** para Lulú. Tienes que arrojar el Gancho a los árboles que crecen sobre su caparazón.

Toto: Se encuentra en el **Bar Lácteo**, a partir de las 20:00 de todos los días. Debes hablarle con las cuatro formas de Link e interpretar las melodías que te enseña. Véase también: **Gorman**.

Trastienda de la Tienda de Curiosidades: La encontrarás al otro lado de la puerta en el **Lavadero**. Para tener acceso, entrega la **Carta para Kafei**.

Trozo de Carne: Es la recompensa que recibes por golpear las vasijas del Templo Goron. Véase **Goron Hambriento**.

Twinmold: Estos gusanos gemelos se dejan vencer con sospechosa facilidad. Sólo tienes que ponerte la **Máscara del Gigante**, correr tras ellos y asestarles mandobles a la cabeza y la cola, una y otra vez. Si te has quedado sin magia, inténtalo con el **Chateau Romani**. Después de matar a los Twinmold, regresa a la **Torre del Reloj**.



V

Vacas: Si oyes mugidos, no es que te hayas vuelto loco. Debe de haber un **agujero** oculto cerca de ti. Tócales la Canción de Epona a las novillas para que llenen de leche una Botella Vacía.

Vasijas: En su interior se encuentran rupias, flechas y otros ítems; si sales y vuelves a entrar en la habitación, reaparecerán.

Vasijas Voladoras: Puedes desviar estos cacharros volantes con el escudo.

Vendedor de Judías: Vende bolsas de **Judías Mágicas** por 10 rupias. Puedes llegar hasta él por el Jardín Interior del Palacio Deku.

Vendedor de Máscaras: Si le hablas después de obtener la **Ocarina del Tiempo**, te enseñará la Oda al Orden. Puedes emplearlo con el **Skull Kid**.





¿TE HAS QUEDADO ENCALLADO?

Si te quedas encallado en alguna de las fases del juego, te recomendamos que consultes las entradas correspondientes...

¿Encallado al inicio?	Consulta Bosque.
¿Encallado en la ciudad?	Consulta Hadas Perdidas, Torre del Reloj, Vendedor de Máscaras.
¿Encallado fuera de la ciudad?	Consulta Pantano Sur, Bosques Misteriosos.
¿Encallado en el Templo Deku?	Consulta Jardín Interior del Palacio Deku, Vendedor de Judías, Jardín Exterior del Palacio Deku.
¿Encallado en el Templo del Bosque Catarata?	Consulta Carámbanos.
¿Encallado en el Pueblo de la Montaña?	Consulta Santuario del Pico Solitario, Fantasma Goron y Cementerio Goron.
¿Encallado después del Templo del Pico Nevado?	Consulta Tienda Goron de Barriles de Pólvora, Camino Lácteo y Rancho Romani.
¿Encallado con Epona?	Consulta Costa de la Gran Bahía.
¿Encallado en la Costa de la Gran Bahía?	Consulta Roca Pináculo y la Fortaleza de los Piratas.
¿Encallado después del Templo de la Gran Bahía?	Consulta Máscara Garo, Cementerio y el Cañón Ikana.
¿Encallado en el Cañón Ikana?	Consulta Sharp, Debajo del Pozo y el Antiguo Castillo de Ikana.
¿Encallado después del Templo de la Torre de Piedra?	Consulta la Torre del Reloj y Skull Kid

Viejecita de la Tienda de Bombas: La asaltan a medianoche (día uno) en el Norte de Ciudad Reloj. Tienes que perseguir al ladrón y asestarle un mandoble –sírvete de la Canción del Tiempo Invertida-. Así lograrás la **Careta Explosiva**.

W

Wart: Un ojo repleto de burbujas que se encuentra en el Templo de la Gran Bahía. Tienes que arrojar bombas debajo de él para que se dispersen cierto número de pompas y, luego, ir tras ellas y reventarlas con mandobles. Repite el proceso hasta que puedas disparar a la pupila de Wart. Entonces dejará caer todas sus burbujas. Acaba con todas ellas y arrójale una bomba al ojo.

Webs: Las espadas no pueden rasgarlas, pero las Flechas de Fuego y los Palos Deku encendidos sí acaban con ellas.

Wizrobe: Este fantasmal anciano se pasea por los templos y se acurruca entre las baldosas de color púrpura. Si se da el caso, detente con el arco a punto, aguarda a que el ruido cese y, entonces, echa una rápida mirada en derredor y dispárale una flecha. Si se pone a brincar como un demente, búscalo en su forma más sólida y dispárale otra flecha para rematarlo.



Wolfos: Apunta con Gatillo-Z, sostén el escudo en alto y, después de que golpee, aséstale un mandoble.

Wolfos Blancos: Exactamente lo mismo que los **Wolfos**. Pero de color blanco.

Z

Zona de juegos de Malezas Deku: Propúlsate con la Flor Deku para franquear la barrera cercana a la Fuente de las Hadas, al Norte de Ciudad Reloj. Si terminas las misiones de los tres días, recibirás un Cuarto de Corazón.

Zona de Juegos Zora: Se encuentra al oeste de la **Costa de la Gran Bahía**. Emplea un Barril de Pólvora o quédate atrás y arroja el bumerán a las vasijas. Inténtalo cuando no tengas dinero.



CÓMO...

salvar el mundo en

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Una completa guía misión a misión sólo para agentes secretos. (1ª Parte)

Bond ha vuelto acompañado de algunos de los niveles más difíciles jamás vistos en un shoot 'em up en primera persona.

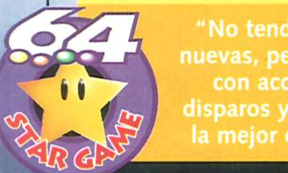
Sin reparo alguno, reconocemos que *TWINE* nos ha hecho llorar de rabia en más de una ocasión. Vivimos en un mundo muy cruel, y este juego también puede llegar a ser muy cruel si no sabes adónde ir, o qué hacer una vez estés allí. Por esa razón, hemos decidido crear esta útil guía en dos entregas que te encaminará en la dirección correcta y evitará que te tires de los pelos después de morir por enésima vez en el modo de dificultad Agente 00.

Las siguientes seis páginas (junto con las que publicaremos el mes que viene) conforman una completa guía del juego para las principales secciones de los 14 niveles. Además, hemos incluido algunos consejos generales y una lista de trucos, con los tiempos que habrás de superar para conseguirlos. ¡Suerte, agente! Recuerda que todo el mundo está pendiente de ti...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *TWINE* el número pasado, y llegamos a la siguiente conclusión:



"No tendrá ideas nuevas, pero cuenta con acción de disparos y sigilo de la mejor calidad."

91%



CONSEJOS GENERALES

Antes de verte las caras con los enemigos, te vendrá bien saber unas cuantas cosas...

- **Por muy acostumbrado que estés a pulirte de un plumazo el nivel Azteca en modo Agente 00 en *GoldenEye*, algunas partes de *TWINE* son un quebradero de cabeza. ¡Y no digamos el sistema de control! La mayoría de botones coinciden con los de *GoldenEye*, pero la inclusión del botón de salto en el D-pad hace las cosas un pelín más complicadas. Nosotros te recomendamos que juegues con el sistema de control tres, el cual es muy parecido al estilo de control de *Turok* y te permite correr y saltar al mismo tiempo sin tener que hacer malabarismos con los dedos.**



- **Pasa del menú de pausa a la hora de seleccionar artilugios. Cada estilo de control incorpora un sencillo método para cambiar de artilugio sobre la marcha, con lo que ahorrarás mucho tiempo.**
- **Si estás intentando mejorar el tiempo fijado para un truco, utiliza la función aturdidora del reloj para quitar de en medio a cualquiera que te pise los talones. Es un sistema muy efectivo contra los malos, que hará que suelten las armas, y seguro contra civiles, lo que significa que podrás seguir disparando sin tener que apuntar. Funciona de maravilla en las situaciones con rehenes.**
- **Durante los tiroteos, no pares de moverte. Los enemigos tienen una puntería asombrosa, para tu desgracia, y saltarás en pedacitos si intentas jugar al escondite con ellos. En cambio, los blancos móviles no se les dan muy bien.**



MISIÓN 1: SERVICIO DE MENSAJERÍA

Empiezan tus andaduras por el mundo de los espías.

Objetivos

A . Recoger el equipo de la caja de seguridad ● B. Evitar a toda costa herir a civiles ● C. Recoger el dinero de la cámara acorazada ● D. Forzar la caja fuerte y recoger la tarjeta ● E. Destruir la copia de la cinta de vídeo ● F. Escapar del banco con el dinero

1 Lo primero que has de hacer es encontrar la caja de seguridad en la sala de la derecha. Recoge el equipo depositado dentro de la caja y camina hacia el guardia que hay junto al detector de metales. Utiliza la tarjeta de visitante y pulsa Z para acceder a las oficinas del banco.



2 Al término de la secuencia de vídeo, uno de los guardias estará tumbado en el suelo, por efecto de la granada aturdidora que lanzaste. Deshazte de él rápido o te disparará por la espalda cuando vuelva en sí.



3 Atraviesa la oficina y sal por la puerta, procurando eliminar a los enemigos de un tiro en la cabeza siempre que te sea posible. La munición escasea bastante en este nivel; si te ves muy apurado, utiliza la función lanzadardos del reloj de pulsera.



4 Dobla la esquina y pasa junto a la ventana iluminada por el sol. Cruza la primera puerta, mata a los guardias armados y abre la caja fuerte con tu artilugio desvalijador. Recoge la tarjeta que hay en el interior.

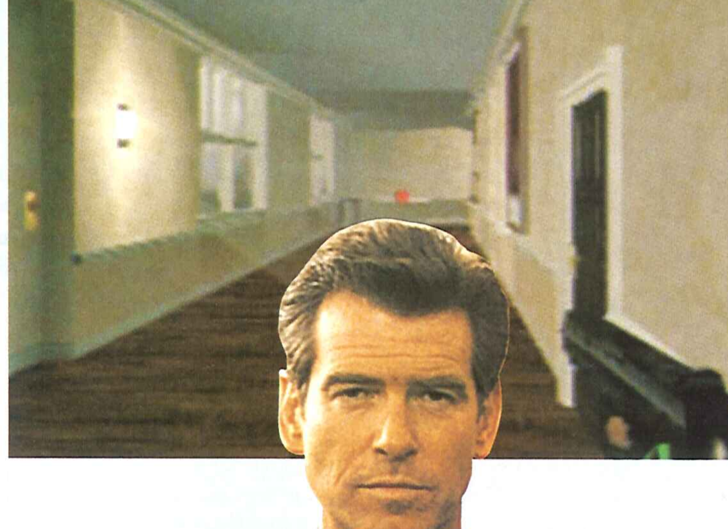


5 Vuelve por el mismo camino que viniste y utiliza la tarjeta para abrir la segunda puerta situada en el pasillo. En la sala verás que hay un reproductor de vídeo con una luz roja encendida que parpadea. Saca el codificador de datos y pulsa Z para destruir las imágenes grabadas de la matanza.



6 Vuelve a cruzar la sala en la que hay la caja fuerte; recoge, de paso, munición de las vitrinas de armas en las paredes y retrocede hacia el vestíbulo. Al otro lado del vestíbulo hay una puerta metálica que se puede abrir con la tarjeta. Para abrir los barrotes de dentro, utiliza el descifrador de códigos en el teclado junto a la puerta de la cámara acorazada. Recoge el maletín del dinero y sal pitando.

7 Si no has ofendido a ningún guarda jurado, podrás salir tan campante del banco después de tomar el ascensor hasta la planta baja. Asegúrate de guardar el arma o, de lo contrario, te dispararán cuando vayas en dirección a la puerta giratoria.





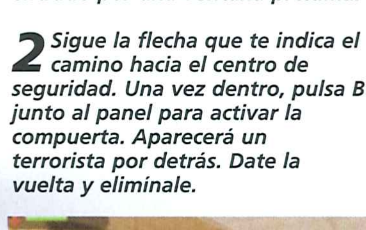
MISIÓN 2: EL RESCATE DE KING

No hay momento de respiro. Desenfunda y afina tu puntería.

Objetivos	A. Proteger a los altos cargos del MI6 ● B. No herir a civiles ni guardias ● C. Encontrar a Sir Robert King ● D. Activar la compuerta del piso superior ● E. Rescatar a M de los terroristas ● F. Escoltar a M hasta el centro de seguridad ● G. Activar el sistema contra incendios ● H. Activar la compuerta de la planta baja ● I. Escoltar al Dr. Warmflash

__1__ Este nivel es una guerra en gran escala, así que lo primero que deberás hacer es arrebatar una potente arma a uno de los terroristas fuera de combate. Agudiza el oído para ver si escuchas el sonido de cristales rotos, prueba innegable de que uno de los chicos malos ha entrado por una ventana próxima.

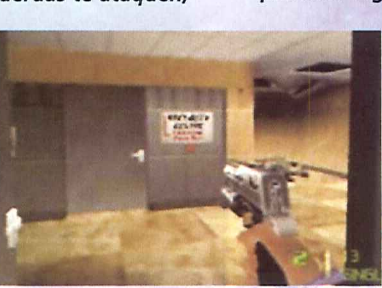
__2__ Sigue la flecha que te indica el camino hacia el centro de seguridad. Una vez dentro, pulsa B junto al panel para activar la compuerta. Aparecerá un terrorista por detrás. Date la vuelta y elimínale.



__3__ Retrocede por el mismo camino para encontrar a M. Dispara al terrorista que hay en la sala y rescátala. M te seguirá hasta el centro de seguridad, pero no dejes que se quede rezagada. Tiene las caderas un poco fastidiadas, así que no puede correr tan deprisa como tú. Si le pierdes la pista, aparecerá de nuevo en la oficina donde la encontraste.

__4__ Si quieres encontrar a Robert King tendrás que bajar al piso inferior. Después de que una tropa de terroristas descendiendo por cuerdas te ataquen, cruza la puerta con cuidado para no matar a uno de tus propios agentes. Más allá de la puerta de la División Q y del pasillo en llamas está el segundo centro de seguridad. Entra y activa la compuerta de la planta baja, siguiendo el mismo procedimiento.





__5__ Abandona la sala y gira a la izquierda. Camina hasta que llegues a un portal en el que los escombros bloquean el paso. Verás un interruptor rojo en la pared, actívalo para apagar el fuego del pasillo. Al igual que sucede con los interruptores de seguridad, un terrorista aparecerá súbitamente por detrás cuando el objetivo se haya cumplido.

__6__ Vuelve donde está el letrero de la División Q y sigue por el pasillo hasta que llegues a otro ascensor estropeado. Utiliza el escáner dactilar de la pared frente al ascensor, lo que hará estallar los explosivos colocados en la puerta del sótano. Tendrás que dirigirte hacia el centro médico (puerta negra) para poder encontrar al Dr. Warmflash. Escolta al científico hasta el sótano y camina justo hasta el extremo opuesto, donde encontrarás por fin a Sir Robert.



__7__ Sal del sótano, gira a la derecha y sigue los indicadores hacia la División Q. Habrás completado el nivel.



MISIÓN 3: PERSECUCIÓN JUNTO AL TÁMESIS

El río es un escenario ideal para una persecución vertiginosa.

Objetivos A. Perseguir, pero no matar, a la asesina ● B. Rescatar a los rehenes

1 Puedes tomarte las cosas con calma al principio del nivel, ya que aún no hay necesidad de perseguir a la fumadora de puros. Sigue por el muelle hacia las escaleras y liquida a los guardias junto a la furgoneta. En el edificio cercano, te aguarda un rifle con mira telescópica.



2 Utiliza el rifle francotirador contra los guardias apostados al final del muelle y ve con cuidado, no vayas a dar al rehén por error. Ve hasta donde montaban guardia y sal por el túnel que hay a la derecha.

3 Mata a los submarinistas cuando te ataquen y utiliza el rifle francotirador para deshacerte de los peligrosos terroristas que merodean por los tejados y muelles.

4 Dentro del depósito, sube por el laberinto de cajas y dispara a los guardias apostados en el pasadizo de arriba. Si alguno de ellos sobrevive, te complicará la existencia en la próxima sección del nivel. Sírvete de las cajas para subirte de un salto al pasadizo. Para salir, cruza la puerta y no pares de disparar a los francotiradores mientras caminas.

5 Al llegar al próximo vestíbulo, utiliza las cajas de parapeto y ve avanzando. Los terroristas tienen retenidos a dos civiles, así que no vayas disparando indiscriminadamente. Si haces las cosas como deben hacerse y sin prisa, los terroristas pueden ser eliminados uno a uno, sin que les dé tiempo a avisar a sus camaradas.





6 Utiliza la función gancho de tu reloj para engancharlo a una barra amarilla y negra que hay encima de ti. Trepa por la cuerda y déjate caer sobre las cajas. Mira hacia el depósito y verás una armadura corporal sobre la caja más lejana.

7 Trepa por la cuerda de nuevo y ve hacia la puerta de la izquierda. Una vez hayas abierto la siguiente puerta, se te informará de que la fumadora de puros está escapando. ¡No hay tiempo que perder! Además, ya no tienes que buscar a más rehenes. Equípate con el arma de más munición y ábrete paso por el resto del nivel sin dejar de escupir balas. A partir de aquí es sencillo, pero no bajes el ritmo en ningún momento o la fumadora de puros se te va a escapar de las manos. Sal a la calle y ve hacia la estación de metro con el fin de completar el nivel.





MISIÓN 4: REVELIÓN EN EL METRO

La acción se traslada al subsuelo. ¡Ten cuidado con el último metro!

Objetivos A. Rescatar a los rehenes ● B. Desactivar la bomba terrorista ● C. Perseguir, pero no matar, a la asesina ● D. No herir a civiles





1 La estación de metro no es más que un pasillo largo, así que no te puedes perder. No te entretengas, pues sólo tienes 5'30" para cumplir la misión.

2 Los primeros rehenes están al pie de la escalera mecánica siguiendo recto. Liquida a los terroristas lo más deprisa que puedas y recoge la armadura corporal antes de volver al principio. Toma la ruta de la derecha en la bifurcación para acceder al siguiente andén, donde tendrás que rescatar a más rehenes. R te aconseja utilizar las granadas aturdidoras o de explosión rápida para liberar a los rehenes, pero creemos que una pistola es aún más efectiva.

3 Baja la próxima escalera mecánica y ve hacia el andén 3. Ten cuidado con los tres civiles que pasan corriendo. Una vez llegues al andén, mata a los terroristas para liberar al siguiente grupo de rehenes. Busca el letrero que indica el acceso a la entrada del túnel y espera a que pase un tren antes de cruzar la vía corriendo.

4 La siguiente área está situada en el interior de un vagón. Recórrelo sin perder tiempo y sal por la siguiente puerta. Hay tres rehenes por aquí, así que controla las ganas de apretar el gatillo. Te toparás con multitud de civiles vagando por las vías. Si matas a uno de ellos, arruinarás la misión.







5 Continúa hasta que veas los servicios de la estación. Con un poco de suerte, tendrás el tiempo suficiente para desactivar la bomba de relojería colocada en el lavabo de caballeros. Te esperan tres terroristas más, así que recarga el arma antes de abrir la puerta. La bomba está en el último inodoro.

6 Utiliza el kit desactivador de bombas para evitar la detonación de los mortíferos explosivos. Pulsa el gatillo Z para mantener la barra roja dentro de la zona de seguridad. Siempre que no presiones el botón demasiadas veces, la barra no subirá hasta el máximo. El artefacto no explotará si la barra azul desaparece. En caso de que te quede poca salud, intenta cronometrar la desactivación de la bomba para que el contador final marque 007...

7 Sal de los lavabos y gira a la derecha. Tendrás que disparar a la puerta de salida cerrada. Parte de la escalera de enfrente se habrá desplomado, por lo que tendrás que tomar carrerilla y saltar el hueco. Dispara a la puerta cerrada que hay al final y sal afuera, al aire libre. Salta a la cuerda que cuelga del globo aerostático en el que va montada la fumadora de puros para acabar el nivel.

MISIÓN 5: *FRÍA BIENVENIDA*

Disfruta de un descenso por la nieve la mar de placentero...

Objetivos	A. Mantener alejados de Elektra a los terroristas ● B. Destruir el depósito de combustible de la torre 1 ● C. Destruir el depósito de combustible de la torre 2 ● D. Llegar a la base de la cima



5 Localiza los depósitos de combustible. Los verás porque están rodeados de torres muy altas y también porque están fuertemente vigilados. Para destruir los depósitos, vacía un cargador en los barriles colocados en la base de cada torre; la explosión aniquilará, de paso, a unos cuantos desalmados.





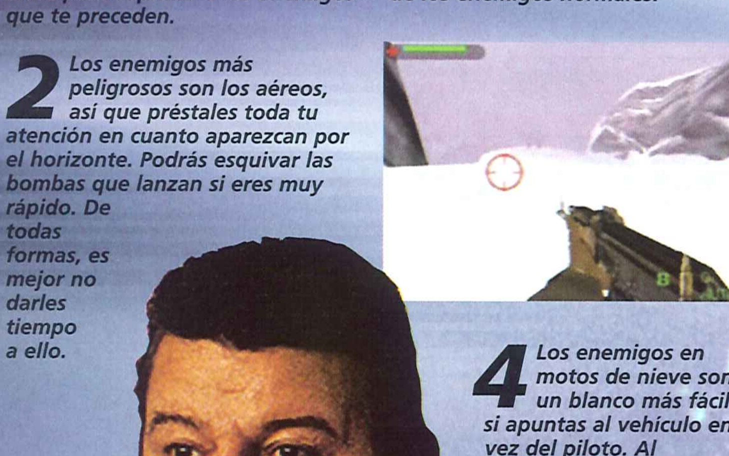
1 Este nivel no es el más desafiante del juego, ya que transcurre enteramente en pendientes nevadas. Sujétate bien los esquís y deslízate colina abajo. Limítate a moverte de izquierda a derecha y a utilizar la mira del arma para suprimir a los enemigos que te preceden.

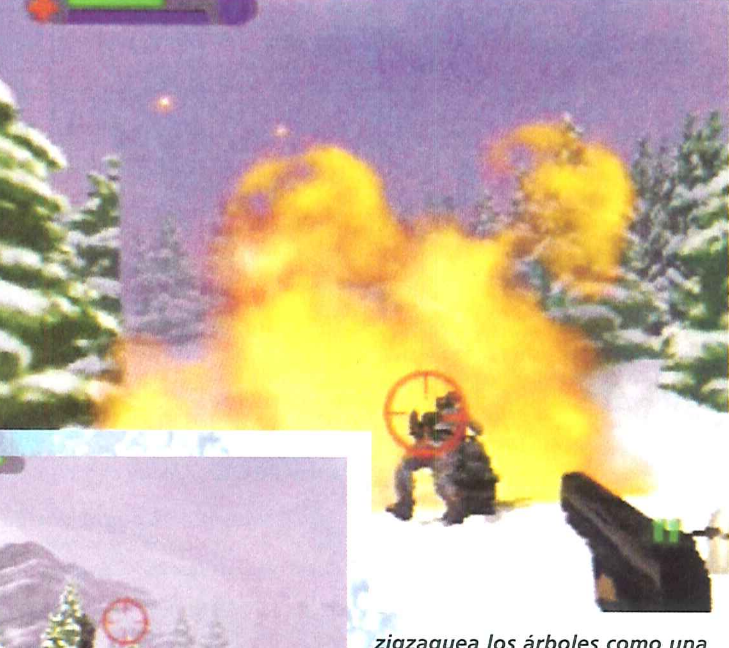
3 Los terroristas pueblan la ruta de descenso por la montaña. La Magnum es la mejor arma para apartarlos del camino, pues los freirá de un solo disparo. Con otros tipos de armas, tardas más tiempo en deshacerte de los enemigos normales.

6 Poco antes del segundo depósito de combustible hay una cabaña con una armadura corporal en el tejado. Para recogerla, sírvete de la pequeña rampa de enfrente e inclina el cuerpo hacia delante para así poder acumular velocidad.

7 Tras haber destruido el segundo depósito de combustible, lo único que has de procurar es sobrevivir hasta el final del nivel. Equípate con un arma de fuego rápida y zigzaguea los árboles como una flecha. La salida está bloqueada por unos barriles. Ábrete paso a tiros y escapa. Dirígete hacia el helicóptero.

2 Los enemigos más peligrosos son los aéreos, así que préstales toda tu atención en cuanto aparezcan por el horizonte. Podrás esquivar las bombas que lanzan si eres muy rápido. De todas formas, es mejor no darles tiempo a ello.





4 Los enemigos en motos de nieve son un blanco más fácil si apuntas al vehículo en vez del piloto. Al explotar el vehículo, eliminarás de un golpe al conductor y al desafortunado pasajero.

MISIÓN 6: VIGILANCIA NOCTURNA

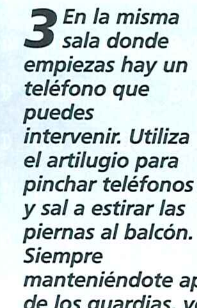
Una de las mejores misiones de todo el juego. Puro sigilo...

Objetivos	A. Evitar alertar a Gabor ● B. Evitar alertar a Davidov ● C. No herir a nadie ● D. Encontrar teléfonos e intervenirlos ● E. Fotografiar documentos que demuestren que Davidov es un traidor



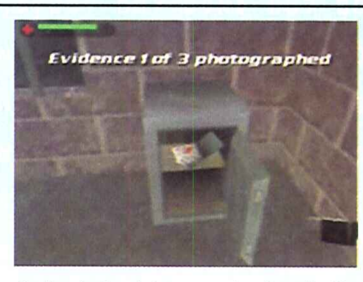
1 ¿Nada de víctimas? Aunque tienes el permiso oficial para cargarte a personas, en este nivel matar está prohibido. Si lo haces, te enfrentarás a puntos de penalización sobre tu licencia.

2 Ándate con mucho ojo con las cámaras de seguridad. Espera a que enfoquen hacia otro lado antes de pasar corriendo o los seguratas descubrirán tu presencia.



3 En la misma sala donde empiezas hay un teléfono que puedes intervenir. Utiliza el artilugio para pinchar teléfonos y sal a estirar las piernas al balcón. Siempre manteniéndote apartado de la vista de los guardias, ve hacia la puerta cerrada. Dispara al cerrojo e inutiliza la cámara de seguridad situada en el edificio inferior (este paso no es imprescindible, pero así hay menos probabilidades de que te detecten demasiado pronto).

4 Pégate a la pared para evitar la cámara de seguridad (si aún funciona). Ve al área de la piscina y escóndete hasta que no veas que



Gabor se va. Deja inconsciente al guardia y da la vuelta a la piscina para dirigirte hacia la entrada situada bajo un arco.

5 Continúa hacia la entrada a la finca y cuélate en la mansión. Lanza granadas aturdidoras contra cuantos guardias te vayas encontrando. En el interior, tendrás que entrar por la puerta de la derecha para poder pinchar otro teléfono. Tras haber hecho eso, sal por la misma puerta (las demás están cerradas). Sigue el pasillo y cruza la puerta del final. Saldrás a otra área al aire libre.

6 Entra en el edificio de seguridad y usa el codificador de datos en el panel de control con objeto de inutilizar el siguiente grupo de cámaras. Sal y dirígete hacia el siguiente arco. Utiliza el láser del reloj para abrir la entrada de la izquierda. Hay otro edificio de seguridad enfrente con más cámaras que anular.

7 Retrocede por el mismo camino y abre la siguiente puerta cerrada con el láser. La caja fuerte que encontrarás en el rincón de la pequeña oficina se puede abrir mediante el artilugio desvalijador. Fuerza la cerradura y haz una foto de las pruebas que se guardan en el interior.

8 Continúa hasta un sendero bordeado de árboles. Deja aturdidos a los guardias y vigila que no venga Davidov (está en el camino que parte del edificio de seguridad). Entra en el edificio y haz una foto del mapa extendido sobre la mesa de enfrente. Fotografía los papeles que hay junto al teléfono. Por último, coloca un dispositivo de escucha en el teléfono y sal afuera. Tienes que entrar en el coche antes que Davidov para acabar el nivel, así que tendrás que completar las tareas de espionaje dentro del edificio de seguridad con mucha rapidez.

MISIÓN 7: SALIDA A MEDIA NOCHE

Un paseo nocturno nada tranquilo.

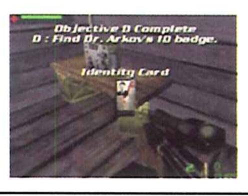
Objetivos	A. Eliminar a Davidov ● B. Robar el teléfono de Davidov ● C. Convencer al controlador aéreo ● D. Encontrar la tarjeta de identificación del Dr. Arkov ● E. Sobornar al piloto ● F. Subir a bordo del avión ● G. No herir a civiles

1 Por suerte, ya puedes volver a matar y el primer agraciado con una bala de Bond será Davidov. Desde el punto de salida, camina hacia delante y toma la ruta de la derecha en la intersección. Saca el rifle francotirador y encuentra un sitio desde el cual el camino se divise perfectamente. Cuando veas a Davidov, vuélale la tapa de los sesos.



2 Ve hacia el búnker y elimina a los guardias que intentan hacer sonar la alarma. Si lo consiguen, el lugar será un hervidero de enemigos. En ese caso, más vale que empieces de nuevo. Arranca el teléfono móvil de la mano fría e inerte de Davidov y aprovecha para llamar a tu primo argentino. ¡Que le reclamen la factura al muerto!

3 Sigue hasta que veas una lámpara a mano izquierda; luego, tuerce a la izquierda. Atraviesa el bosque hasta llegar a un claro en el que hay una cabaña de madera.







Dentro, encontrarás la tarjeta de identificación del Dr. Arkov.

4 Dirígete hacia el aeródromo. Tendrás que cruzar un puente para llegar hasta allí. Toma el sendero de la derecha. Elimina a todos los guardias que te vayan asaltando por el camino, porque si éstos dan la voz de alarma, te encontrarás con que te atacarán desde todos los frentes.

5 Cuando divises el campo de aterrizaje, busca un edificio de color gris. Hay un camión aparcado detrás del muro, el cual transporta la bolsa de deportes que vas a necesitar para sobornar al piloto.

6 Atraviesa el aeródromo en dirección a la torre de control. Hay guardias por todo el campo de aterrizaje, pero sólo uno en la torre. Nadie más debe resultar herido. Busca al controlador aéreo y encañónale (o camina hacia él con el arma desenfundada). Tendrá tanto miedo que hará aterrizar el avión en cuestión de segundos.

7 ¿Qué te queda por hacer? Subir al avión. El piloto creerá que eres el verdadero Dr. Arkov al ver la tarjeta de identificación que llevas puesta. Misión cumplida.

CÓMO...
plantear los partidos en
ISS 2000

Segunda (y definitiva) entrega de nuestro manual estratégico con el que lo sabrás todo sobre fútbol.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *ISS 2000* en nuestro número 35 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Las siglas ISS siempre han sido garantía de calidad y, aunque esto no suponga un gran avance, no deja de ser un juego fantástico."

90%

En nuestro último número te pusimos al corriente de cuáles eran las mejores formaciones y cuándo era más recomendable usar una u otra. Suponemos que, ahora, habrás podido resolver muchos de los partidos que se te resistían. Sin embargo, con conocer las formaciones no hay suficiente. Es por eso que este mes nuestro manual se dedica a estudiar con detenimiento las tácticas.

Ésta es una opción poco utilizada, herencia directa de la última versión del juego, y supone una dedicación extra por parte del jugador. De hecho, a no ser que le hayas echado un vistazo a la pantalla de selección de tácticas, no tendrás ni idea de lo que ocurre cada vez que el ordenador haga un cambio. Puede que tus compañeros de equipo se desplacen a alguna posición para abrir espacios o bien para arrastrar a los defensas, pero si no estás al loro, lo más probable es que pierdas el oremus y veas que los jugadores no estarán colocados donde se supone que deberían estar (la selección automática de táctica suele ser la razón por la que los jugadores cambian de posición justo cuando menos te interesa).

Así pues, si no tienes el menor interés en conocer los secretos de esta potente pero complicadísima opción, lo mejor que puedes hacer es desactivarla. Pero si quieres sacar todo el provecho a este cartucho, te recomendamos que les prestes tu atención. Por suerte, has dado con el lugar indicado. En las siguientes páginas está toda la información que necesitas para convertirte en el Napoleón del fútbol. Ten en cuenta que si aprendes a valerte de las tácticas con picardía, puedes doblegar la balanza a tu favor en más de una ocasión. Además, como propina, te ofrecemos unos consejos para mejorar tu juego dentro del campo. ¡Que suene el silbato!



La única táctica no disponible en ISS 2000 es la de sobornar al arbitro.

La estrategia puede ser decisiva en un partido.



Puedes determinar si quieres jugar al ataque o a la defensiva.

FALTAS

Puedes aprovecharte de la cara menos amable del fútbol de diversas maneras, de modo que llegues a sacar de quicio a los rivales más hábiles. Eso sí, procura que el árbitro no se percate.

JUEGO AGRESIVO

Pulsa A y B a la vez para hacer una falta de esas de libro. Según la posición de tu víctima, puede que le atices un codazo en toda la cara, le pegues un empujón a dos manos, o bien que le agarres la camiseta y lo tires al suelo. Cualquiera de estas técnicas va de perlas para detener en seco su jugada, y si cometes la falta cuando el contrario corra directo hacia ti, lo más probable es que recuperes el balón.



SIEMPRE POR DELANTE

Por norma general, si entras al contrario por delante lograrás acabar el partido con el once inicial. Los árbitros rara vez se molestan en sacar tarjetas a menos que derribes al rival por la espalda o en el área pequeña.



A POR ESE

Concéntrate en el mejor jugador del contrario y castígalo con un rosario de entradas desde el suelo. Cuanto más lo machaques, más lentas serán los reacciones, hasta que al final se quiebre como la porcelana y deba abandonar el terreno de juego.



ENTRADA SUAVE

Si quieres robar el esférico sin correr el riesgo de que te piten un libre directo, pulsa el botón A para atrapar el balón. Debes calcular el movimiento a la perfección, pero resulta más eficaz que lanzarse a los pies del rival y no le buscarás las cosquillas a los colegiados con malas pulgas.



QUE NO TE TIREN

Para evitar que te hagan falta, martillea dos veces Z y tu jugador saltará con el balón. Sólo los mejores jugadores de cada equipo son capaces de ejecutar dicho movimiento sin tropezar en la caída.



CENTROS

Los centros desde las bandas son las armas más mortíferas que ofrece *ISS 2000*. Si cuentas con un extremo rápido, puedes sembrar el pánico en el área contraria.

LA POSICIÓN IDEAL

El mejor lugar desde el que lanzar un centro se encuentra más o menos a la altura del área pequeña. Pulsa el botón Z para dotar de efecto al cuero una vez efectuado el centro y evitar que lo atrape el cancerbero.



MÁS O MENOS

Cuanto más rato mantengas pulsado el botón de centro, más lejos irá el balón. Si quieres conseguir buenos resultados, apunta al segundo palo y procura que tu ariete más adelantado sea el encargado de cabecear contra las mallas.

JUEGO EN CORTO

También puedes dirigir el balón hacia el poste corto y aprovechar a cualquier delantero que ronde esa zona para que continúe la jugada. Se trata de que cabecee hacia el exterior del área de modo que el siguiente de tus jugadores pueda chutar o rematar de cabeza en cuanto la pelota esté a su alcance. Con un poco de suerte, lograrás llegar al balón antes que la defensa contraria.



BARULLOS

Los barullos a boca de gol están a la orden del día en este juego. A veces puede bastar con castigar como un loco los botones de disparo para marcar, pero un jugador con temple será capaz de contar con mayores garantías si no pierde el control.

PROVOCA LA FALTA

Si no puedes disparar a puerta porque delante tienes al portero o a algún defensa, da media vuelta y encara hacia tu campo. En más de una ocasión el rival caerá en la trampa y te hará falta: con un poco de suerte, el árbitro pitará penalti y el jugador contrario deberá irse a la ducha antes de tiempo.





PASE DE LA MUERTE

Aunque no te hagan falta, quizá puedas dejar un balón de oro en el borde del área a alguno de tus compañeros. Pulsa el botón de pase para lograr una cesión por raso, o bien martillea el botón de pase elevado para lanzar el esférico por el aire. Pulsa disparo antes de que el balón llegue a tu jugador y lanzará un pepinazo imparable.

ABRE ESPACIOS

Utilice los ardides más sucios para tumbar al portero cuando esté a punto de hacerse con el balón. Una simple pulsación de A y B a la vez basta para derribarlo, de modo que te quedes solo delante de la portería. Forzar la falta sobre los defensas también es una táctica estupenda para abrir grandes espacios y poder disparar a placer. Además, nadie sabe por qué, los árbitros suelen premiarte con el beneficio de la duda.

PASES LARGOS

Si quieres romper las defensas en *ISS 2000*, el pase a los pies sigue siendo lo más efectivo, pero nunca está de más contar con un plan en la recámara para echarle un poco de pimienta al asunto y, de paso, despistar al contrario. Unos cuantos balones largos sobre la defensa rival es la mejor medicina contra el aburrimiento.

CÓMO HACERLO

Para lanzar pases largos debes pulsar el botón de globo, y darle un poco de efecto al esférico para que aguante más en el aire cuando bote. Si no le das efecto, el balón saldrá propulsado hacia delante en casi todas las superficies y botará demasiado lejos del hombre que debía recibir el pase.



OTRAS OPCIONES

También puedes emplear los botones de pase y disparo para lanzar balones largos. Para desactivar el rastreador de dirección automático que hace que los pases y los disparos vayan hacia otros jugadores o hacia portería, respectivamente, mantén pulsado R mientras pulsas el botón. De ese modo, el cuero saldrá hacia la dirección que tú tengas encarada, de modo que puedas colarlo por un espació vacío.



ABRE A LA BANDA

En lugar de colgar el balón por el centro, lugar por el que lo más probable es que lo despeje el portero o bien lo controle uno de los defensas, lánzalo hacia uno de los banderines de corner. Cuando tu jugador lo recoja, mantén el balón en el extremo hasta que lleguen más jugadores de tu equipo al área y puedas ejecutar un centro en condiciones.



DISPAROS

Si no puedes disparar a puerta con garantías, echarás a perder una tras otra todas las ocasiones que seas capaz de crear gracias a tu dominio de las tácticas y las formaciones. Así pues, salta al terreno de entrenamiento, y procura disparar contra el objetivo desde todas las posiciones posibles.

PULSACIONES SUAVES

El error más habitual suele ser disparar demasiado alto. Cuanto más rato mantengas pulsado el botón, más alto saldrá el esférico así que, como no te encuentres justo debajo de los tres palos, lo mejor es que pulses con suavidad el botón de disparo en lugar de mantenerlo pulsado con insistencia.



SÚPER PORTEROS

Los porteros a partir del nivel tres resultan casi insuperables en los disparos desde fuera del área, a menos que chutes con mucho efecto mediante el botón Z. Elige el nivel dos para los porteros si quieres ser testigo de los goles más espectaculares. En caso contrario, lo mejor que puedes hacer es colgar balones dentro del área y hacer que el ariete dispare raso y colocado bien pegadito al poste. Si te limitas a chutar desde lejos estarás perdiendo el tiempo.



APROVECHA LOS RECHACES

Los porteros despejarán muchos disparos en lugar de atraparlos. Para poder marcar después de un rebote, procura pulsar dos veces el botón de disparo en lugar de una. Si el esférico sale despedido hacia uno de tus jugadores, la segunda pulsación le hará reaccionar al instante y acompañará con suavidad al balón hacia el fondo de las mallas.



TÁCTICAS

Esta opción te permite concretar ciertas estrategias durante los partidos. Las tácticas funcionan sea cual sea la formación elegida, y si te decides por la opción que viene por defecto, el ordenador elige todas las jugadas por ti.

TODOS AL ATAQUE

La opción todos al ataque adelanta tus líneas central y defensiva para presionar al contrario. Va de perlas si ningún jugador contrario se dedica a marcar a tu mediocampista, pero ni se te ocurra emplearla si eres tú el que emplea a alguno de tus hombres para marcar a un rival, ya que de este modo el sujeto en cuestión dispondría de unos espacios enormes de cara a tu portería. Mucha precaución.



OFENSIVA

Con esta táctica, todos tus jugadores menos el portero se lanzan al ataque, y suele venir por defecto en casi todos los equipos. El ordenador la utiliza con excesiva asiduidad (recuerda desactivar la selección automática de táctica), de ahí esos momentos angustiosos en los que te encuentras sin un solo hombre en la defensa. Combina esta táctica con una de las formaciones más ofensivas que tienes a tu disposición en situaciones desesperadas, pero no como técnica habitual.



CONTRAATAQUE

El método a la contra sirve para que tus arietes y centrocampistas corran que se las pelen al ataque para recibir los despejes largos de la defensa. Ideal cuando recuperas la posesión al borde de tu área. Selecciona la táctica, aguanta el esférico unos cinco segundos para dar tiempo a tus jugadores a recorrer buena parte del terreno de juego y, a continuación, lanza un cañardo bien por el centro, bien por los extremos.

CAMBIO DE JUEGO

La táctica del cambio de juego resulta mortal de necesidad si colocas una línea de medios con cinco hombres. Algunos mediocampistas se pegarán a una banda para entretener a los defensas y bloquearles el paso hacia el centro del cotarro; mientras tanto, un hombre rápido irrumpirá desde la línea central, corriendo a toda pastilla, hacia la banda opuesta. El extremo desde el que se produzca el corte dependerá de la banda desde la que controle el balón tu defensa: en todo caso, se tratará siempre de la banda contraria.



TODOS A DEFENDER

Activa esta táctica en cuanto el rival se haga con el balón en el centro del campo. Tus centrales retrocederán a un tiempo y podrás recuperar el balón lo antes posible. Si juegas tan sólo con dos o tres hombres en el centro del campo, esta táctica te irá de perlas para que parezca que cuentas con otro central en la línea de medio campo. Genial.

DEFENSIVA

Si te decides por la táctica defensiva, cambiará la actitud de tu equipo e incluso los jugadores de mayor talante ofensivo regresarán a la zaga y efectuarán labores de protección en tu campo. Selecciona esta opción cada vez que pierdas el balón, ya que tu equipo cerrará filas y al rival le costará horrores encontrar un hueco por el que romper el centro del campo. También acumularás más hombres en el área para despejar posibles centros.



DEFENSA ADELANTADA

Con esta táctica la defensa juega más adelantada y obliga al rival a retrasar el balón si no quiere perder la posesión. Va muy bien para evitar que el contrario domine el centro del campo, ya que no le queda más remedio que jugar desde muy atrás. Sin embargo, ten mucho cuidado con los pases adelantados, que pueden pillar desprevenida a toda tu defensa, sobre todo si el otro equipo juega al ataque.

PRESIÓN ZONAL

Una táctica inglesa de las de antes. En cuanto un jugador rival se hace con el balón, de inmediato se ve rodeado por un rosario de defensas de tu equipo. Es una táctica de presión explosiva y exigente, que agobia al contrario y le fuerza a cometer errores. A ti no te quedará más remedio que realizar alguna que otra entrada durilla.



TRAMPA DEL FUERA DE JUEGO

Es difícil llevarla a cabo, pero puede resultar muy efectiva cuando sale redonda. Si conoces a fondo al rival y sabes cuándo está a punto de pasar el balón al ariete, selecciona esta táctica. Tus defensores se adelantarán a la carrera y, si consigues dejar sólo al delantero antes de que su compañero le lance el balón, caerá en el fuera de juego y recuperarás la posesión. Recuerda que no sirve de nada si desactivas la regla del fuera de juego.

ABRE ESPACIOS

El objetivo de esta táctica consiste en que tus extremos se abran todo lo posible para arrastrar a los contrarios de modo que dejen desatendido el centro del campo y tú puedas cortar justo por el centro. Utiliza esta táctica si recuperas el balón en defensa y te apetece algo más sofisticado que la táctica del contraataque. También va de perlas cuando controlas el cuero en el centro de la cancha y necesitas despistar al ordenador para darte un poco de tiempo.

ESPACIO IZQUIERDO / DERECHO

Una táctica similar a la anterior, si bien en esta ocasión tus mediocampistas intentarán atraer a los rivales hacia una banda del campo. Es como la táctica de la defensa adelantada, pero con la diferencia de que los medios intentarán arrancar a los contrarios del centro del campo en lugar de abarrotar los extremos para mantenerlos ocupados. Si quieres sacar el máximo provecho de esta táctica, debes utilizar tanto la banda derecha como la izquierda para despistar al máximo al contrario.



POTENCIA A TOPE

Con esta táctica, los jugadores de tu equipo que controla el ordenador corren a toda pastilla todo el rato. Va bien cuando quieres efectuar un cambio de ritmo, ya que así no deberás esperar mucho rato a que lleguen tus compañeros al área contraria.



Lo malo es que afecta bastante al nivel de cansancio de tus hombres y, si te pasas con su uso, al final no les quedará la energía suficiente para aguantar los noventa minutos, y lo más probable es que acaben lesionados.





AHORRA ENERGÍAS

Es como activar la pausa en tu equipo, de modo que tan sólo el jugador que controles en cada momento podrá correr a toda velocidad. El resto se desplazará de forma más pausada para ahorrar fuerzas. Si piensas que vas a ir a la prórroga, o simplemente buscas perder tiempo para beneficiarte de la regla del Gol de Oro en el tiempo añadido, utiliza esta táctica y tus jugadores estarán mucho más frescos después de los noventa minutos reglamentarios.



CAMBIO DE POSICIONES

Es la táctica que conviene utilizar cuando algunos de tus jugadores no dan pie con bola en sus marcajes. Se trata de realizar algunos cambios con el menú de edición de juego, cosa que suele hacerse antes del partido, si bien también puedes hacerlo en mitad de la contienda. Recuerda que, además, puedes desactivar esta opción siempre que quieras para que los jugadores vuelvan a sus posiciones originales. Si quieres que funcione, será mejor que cuentes con fichajes con buenas estadísticas.

BORRAR TÁCTICA

Resulta esencial que incluyas esta opción como una de tus tácticas, ya que de lo contrario tendrás que mantener una táctica activada todo el tiempo. Por norma general, debes jugar sin tácticas casi todo el partido. Sólo resultan útiles si las activas en el momento adecuado. Si insistes todo el rato con una táctica, las acciones de tus jugadores serán del todo predecibles. Así pues, utiliza Borrar Táctica después de cada movimiento.

¡Trucos para 10 de los mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

AL RESCATE

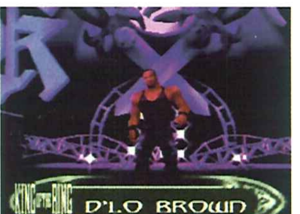


1 WWF No Mercy



MOVIMIENTOS ESPECIALES PARA D'LO BROWN
Tres maneras de infligir daños personalizados con Mr. B. Ouch.

Sky High
Haz una presa frontal o un Irish Whip y dale vueltas el analógico mientas el Contador de Actitud se encuentre en Especial.



German Suplex Pin
Haz una presa por detrás y dale vueltas al stick mientras el Contador de Actitud se encuentre en Especial.

The 'Lo Down
Haz un ataque Ringpost a tu desgraciado oponente cuando esté tendido en el suelo y tú te encuentres en Especial.

2 Zelda: Majora's Mask

CÓMO EVITAR A LOS ENEMIGOS
¿No te apetece luchar? Entonces, toma la Lupa de la Verdad y una poción roja, y vete al Camino de Ikana. Vas a necesitar a Epona para el viaje. Una vez llegues allí, emplea la Lupa para descubrir a un soldado oculto y herido. Si le das la poción roja, te entregará, agradecido, la Careta Piedra, que te permite evitar a los enemigos.



CÓMO HABLAR CON LAS RANAS
En el santuario Goron, enciende todas las antorchas con un Palo Deku o con Flechas de Fuego. Una vez hayas dormido al bebé Goron con la Nana Goron, sube rodando por la rampa y destroza los potes suspendidos en el techo. Llévale la comida que encuentres al Goron tembloroso que verás en lo alto, cerca de la herrería. Luego, ponte la máscara que él te dará para hablar con las cinco ranas que se encuentran alrededor de Términa. Reúnelas cerca de la herrería cuando el Templo Goron quede despejado (y vuelva la primavera). Recibirás un cuarto de corazón.

3 Pokémon Stadium

CAMBIA DE COLOR
¿Quieres darle un tono azul a tu criatura favorita? Es muy sencillo. Trata de ponerles un apodo en minúsculas (p. ej. poliwhirl) o dale la vuelta a dicho apodo (p. ej. whirlpoli). También puedes recortarle algunas silabas (p. ej. Poli). De hecho, casi todos los experimentos producen resultados interesantes. Así, por ejemplo, si escribes 'Laprance', se vuelve de color azul claro. Y si escribes 'EXECUTENZA', se vuelve de color púrpura, con una yema roja.



UN PIKACHU HABLANTE
¿No te apetece oír hablar a ese pequeño ratón electrizado? Si tienes un Pikachu, obtenido a través del Transfer Pak, de Pokémon Amarillo, le oirás decir su nombre en las pausas del juego. Bueno, menos da una piedra...

4 Pokémon Snap



CÓMO GIRAR EL ZERO ONE
Puedes hacerlo, pero en un único recorrido: la Playa. Es una manera práctica de evitar colisiones y acercarte a los Pokémon más alejados, como Meowth.

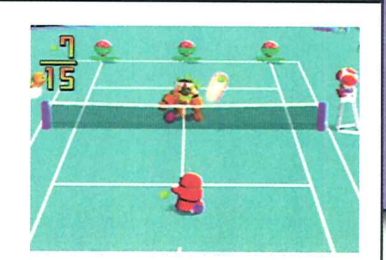
EL BAILE DEL PIKACHU
Al comienzo del Túnel, a la derecha, sácale dos fotos al Pikachu. Entonces saltará sobre el Electrode y se sostendrá sobre él. Si lo fotografías en ese momento, ganarás 4.000 puntos.

5 Mario Tennis

SERVICIO DE PRIMERA CLASE

Muévete hacia la red (no mucho), disponte a lanzar la pelota y detente en el último momento. No sabemos por qué, esto pone muy nerviosos a los oponentes de la CPU. Luego, corre unos dos tercios del camino hacia el extremo de la pista y lanza un mate cruzado al otro extremo, con el stick medio bajado. No te coloques justo en el borde, pues la jugada sería demasiado predecible.





6 Mario Party 2



CÓMO DERROTAR A SHY GUY

Mmm, ese Shy Guy te lo pone difícil, ¿verdad? Si enarbola la bandera y se pasea con ella, no te esfuerces en seguirle. Está tratando de engañarte. Basta con enarbolar la última bandera de la larga secuencia. De todos modos, valdrá por un punto.

LABOR DE SEGUIMIENTO

En juegos como Congestión de Cofres, en los que tienes que seguir el movimiento de un objeto oculto, basta con que lo sigas con el dedo. A tus colegas no les gustará, pero da buen resultado.

7 The World is Not Enough



SALTOS

Si tienes problemas con los saltos en Turncoat, trata de moverte en diagonal y mantener pulsado el botón C. De esta manera podrás salvar siempre las brechas.

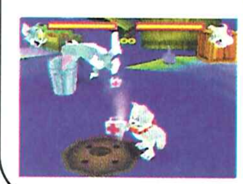
FRÍA RECEPCIÓN

Si no logras terminar Cold Reception en el tiempo previsto, trata de pulsar C-arriba y C-izquierda. También es aconsejable que te detengas en las encrucijadas porque, si quieres llegar de una sola pieza al final del nivel, necesitarás una armadura.

8 Tom & Jerry: Fists of Furry

JUEGA COMO DUCKLING

Si terminas el juego como Tom, podrás jugar con Duckling.





9 Lego Racers

CÓMO EMPLEAR LAS PIEZAS DE COCHE DE BASIL THE BATLORD

Entra en el modo Circuito y vence en la pista de Basil the Batlord. Basta con que llegues en segundo o tercer lugar. Luego tienes que ganar una carrera en el circuito de Johnny Thunder y entrar en el modo Construcción. Entonces, después de crear el piloto y la licencia de la manera habitual, selecciona el chasis de Johnny Thunder y pasa a Construcción Rápida. Si pulsas una vez más Construcción Rápida, verás fuego en la parte posterior del coche. Pulsa Construcción y luego B, hasta que todas las piezas del chasis se hayan desprendido. Podrás emplear las piezas de Basil the Batlord sin habértelo ganado.



10 Perfect Dark

CÓMO DEJAR DE SER JOANNA

Si quieres ver cómo la compañera de Joanna, Velvet, actúa por su cuenta en la historia, juega primero en modo cooperativo y, cuando sea el momento de llegar al final del nivel, deja que el jugador segundo termine primero. Entonces jugarás con la voz de Jo y la cabeza de Velvet...

LOS COHETES DEL ÁREA 51

En Área 51: Infiltración, puedes despejar el camino hasta el lanzacohetes del helipuerto tan sólo con lanzar una de tus granadas al suelo entre dicho lanzacohetes y el agujero de la valla. Ahora puedes llegar sin problemas hasta el arma.



Consejos para los mejores

Trucos frescos para todos los gustos

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Modo muy borroso

Durante una partida normal, introduce el siguiente código usando el D-pad de un controlador colocado en el segundo puerto: B, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, A, Start, Start, Z, Derecha, A, Arriba, Z, C-abajo, Start.

Código Midway

¡Derrapadas de color rojo! Como antes, introduce el siguiente código mientras estés jugando: B, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo.

Correr en posición vertical

Introduce el siguiente código mientras estés jugando: Arriba, Arriba, Arriba, A, Izquierda, A, A, A.

Créditos infinitos

Otro más: Z, Derecha, Z, Derecha, Derecha, Start, Z, A, Derecha, Z, Start.

Pistas en modo espejo

Pulsa Z en vez de A para seleccionar una pista.







OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Ya está aquí vuestra sección favorita. Ha llegado la hora de echar mano otra vez a esos viejos (algunos no tanto) cartuchos de N64.

Perfect Dark aún acapara la atención de los videojuególogos, dispuestos éstos a exprimir hasta la última gota de juego de cada rincón habido y por haber en Datadyne. Algo, por otro lado, perfectamente comprensible.

Aunque, como siempre, también tenemos un delicioso surtido de desafíos para obras maestras más añejas. Vamos, desentiérralas, sacúdeles el polvo y dales caña. ¡Ya tardas!

JET FORCE GEMINI — *Corre que te mino*



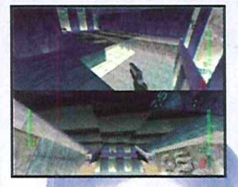


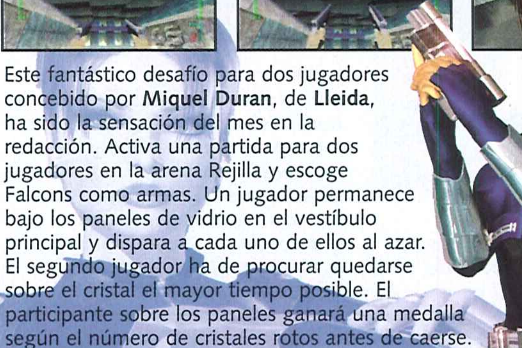
Tomás Bernal, de **Castellón**, hace el saque de honor este mes con un explosivo desafío para el excelente *Jet Force Gemini*. Selecciona el modo multijugador y fija las armas de forma que se puedan emplear minas de proximidad. Decidid quién es el que pilla la primera vez. Este jugador sólo podrá utilizar las minas de proximidad, mientras que los demás usarán únicamente la pistola. La finalidad del desafío es que la persona que pilla acumule tantas muertes como le sea posible sin sufrir ningún suicidio accidental. Por cada muerte gana un punto y lo pierde si le matan.

Estableced turnos para ser el "minador" en partidas que duren 10 minutos. Distribuid las medallas según el total de los puntos acumulados.

PUNTOS  **8**   **6**   **3**

PERFECT DARK — *Jungla de cristal*

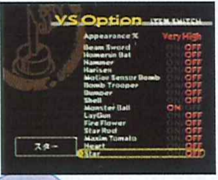




Este fantástico desafío para dos jugadores concebido por **Miquel Duran**, de **Lleida**, ha sido la sensación del mes en la redacción. Activa una partida para dos jugadores en la arena Rejilla y escoge Falcons como armas. Un jugador permanece bajo los paneles de vidrio en el vestíbulo principal y dispara a cada uno de ellos al azar. El segundo jugador ha de procurar quedarse sobre el cristal el mayor tiempo posible. El participante sobre los paneles ganará una medalla según el número de cristales rotos antes de caerse.

CRISTALES ROTOS  **9**  **7**  **5**

SUPER SMASH BROS — *Trifulca Pokémoniana*

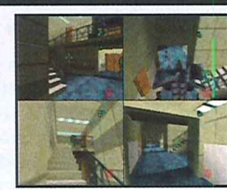


Está claro que **Álex Oliveros**, de **Santander**, no necesita abuela, pues no duda en autoproclamarse "rey de los desafíos". Este lector ha ideado algo para complacer al Pokémon que cada uno lleva dentro. Lo primero que has de hacer es ganar el truco para canjear ítems. Luego, cambia todos los ítems para que sólo aparezcan Pokéballs. Empieza una partida versus y fija en 5 minutos el tiempo de duración del combate.

Escoge a Pikachu o Jigglypuff para una batalla en Ciudad Azafrán. El objetivo es intentar exterminar a los adversarios con tan sólo Pokéballs y el Pokémon que sale del edificio principal. Las medallas se adjudican en función del número total de muertes.

MUERTES  **10**  **5**  **3**

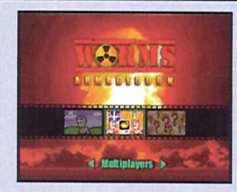
PERFECT DARK — *Picadillo de vaca*


Carlos Noval, de **Madrid**, nos ha enviado este magnífico desafío multijugador para PD en el que te vales del poder triturador de la Segadora. Empieza una partida para cuatro jugadores en la arena que quieras. Escoge la Segadora como arma principal, los dispositivos de ocultación como armas 2 y 3, y deja el resto de espacios vacíos. Un jugador es escogido para que haga de "chef", mientras que los otros tres tienen el dudoso privilegio de convertirse en "vacas". Fija la salud del "chef" en 200% y la de las "vacas" en 100% cada una. Empezad la partida. El chef sólo puede utilizar la función trituradora de la Segadora, mientras que las vacas sólo pueden dar puñetazos y servirse de la ocultación. Las medallas se consiguen según el número de vacas desmenuzadas. Un desafío no apto para los defensores de los animales.

VACAS TRITURADAS  **20**  **15**  **10**

WORMS ARMAGEDDON — *Escuadrón suicida*





Siempre es un placer comprobar que el talento creador de los lectores no se agota, y a las pruebas nos remitimos con esta imaginativa variación de *Worms Armageddon* que nos remite **Rodrigo Álvarez** desde **Valladolid**. Básicamente, el objetivo es exterminar a tus propios gusanos. Ganarás dos puntos por matar a una de tus tropas y un punto si matas a tu soldado pero hieres al enemigo en el proceso. Perderás un punto si matas a un soldado rival mientras intentabas matar al de tu bando. No te está permitido saltar ni caer directamente al agua. Haz el recuento de los puntos y reparte las medallas.

PUNTOS  8  5  3

PERFECT DARK — *Francotiradores al acecho*

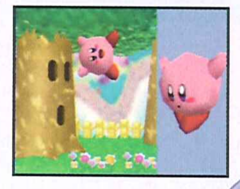




Este desafío multijugador que nos envía **Diego López** desde las **islas Afortunadas** lo pueden jugar hasta cuatro jugadores. Accede a Barranco, escoge rifles francotirador en cuatro huecos para armas y Falcon 2 en otros dos. Activa la función de muerte por un disparo y fija el límite de tiempo en 20 minutos. Empieza la partida y deja que un jugador tenga Falcons dobles mientras que los demás jugadores usan los rifles y se colocan en posición. El jugador con las Falcons ha de dar caza a los francotiradores sin caer muerto. Al número total de bajas se le ha de restar la cantidad de francotiradores muertos para calcular qué medalla gana el pistolero.

MUERTES  20  15  10

SUPER SMASH BROS — *Kirby asesino*





Todo el mundo sabe que Kirby es la mejor opción posible cuando hay que derrotar a todos los participantes de *Super Smash Bros* y **Matías Blanco**, de **A Coruña**, no es ninguna excepción. Para este desafío –sólo difícil en apariencia- tendrás que seleccionar a Kirby como personaje principal y abrirte paso hasta el nivel Equipo Kirby. Una vez allí, absorbe los poderes de cada Kirby que veas y libéralos pulsando L. Tras haber neutralizado a todos, reparte una buena tunda de patadas para reclamar una medalla. Ésta depende del nivel de dificultad en el que intentaste el desafío.

NIVEL  MUY DIFÍCIL  NORMAL  MUY FÁCIL

PERFECT DARK — *A puñetazo limpio*





Éste es un desafío bastante sencillo –y no por ello menos divertido- creado por **Pau Castells**, de **Barcelona**. Selecciona una partida multijugador en la arena Tuberías, con ocho SimFácil y tantos compañeros como te dé la gana. Todas las armas han de estar desactivadas. Al empezar, ve directo al tramo recto de la tubería y luego intenta repartir puñetazos a todos los personajes que puedas en diez minutos. Concédete puntos según la diferencia entre tu propio marcador y el marcador del rival más próximo. Si encuentras que es demasiado fácil, inténtalo contra simulantes más duros o SimLucha.

PUNTOS  15  10  5

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
San Francisco Rush 2049 ● Majora's Mask ● WWF No Mercy ● Pokémon Snap
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

Qué tendrá ese juego que, por muchas horas que le dediques, siempre ofrece más y más? ¿Será el magnífico diseño de los niveles? ¿O tal vez su inquietante argumento? Sea lo que sea, lo cierto es que *Perfect Dark* se ha convertido en el título estrella de esta sección y no paran de llegarnos cartas con tiempos increíbles para las misiones. Pero sabemos que aún podéis llegar más lejos y no sólo en este juego, sino también en el resto de los que os planteamos aquí. Plántate delante de tu consola y enseña a todos los lectores de la revista de lo que eres capaz.

Si te crees el mejor, demuéstranos que puedes superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Pulveriza los récords que aquí aparecen y entra a formar parte de los mejores nintenderos. ¡Ah! No dudes en enviarnos todo tipo de récords referentes a los juegos que hay en estas páginas. Aunque no esté creada la sección, la inauguraremos con tu puntuación o tiempo estrella. Así que, ponte manos a la obra y deja volar tu imaginación y tus dedos para hacerte con un sitio en nuestra revista.





BÁTELOS SI PUEDES

Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...



SUPER SMASH BROS

Este mes volvemos a insistir en el juego que muestra la otra cara de los personajes Nintendo y que, siguiendo los principios bíblicos, siempre está dispuesto a poner la otra mejilla. En esta ocasión, lo que te pedimos es que completes el Bonus 2 en modo práctica con Samus en menos de 30 segundos. Sí, sabemos que es un pelín complicado, pero tienes la ventaja de que, al ser un tiempo tan breve, en una hora puedes intentarlo, al menos, unas 100 veces. Así que, ya sabes, persevera y verás como al final lo logras.



MICKEY'S SPEEDWAY USA



Los aficionados a *Mario Kart* y a todo el universo Disney habrán encontrado en la última entrega videojueguil de Rare la combinación perfecta entre diversión y personajes. Bien, ahora queremos que, aparte de pasártelo bomba viendo a Donald o Goofie montados en karts, nos demuestres que eres capaz de llevar sus motores al extremo. Para ello tendrás que superar el reto que te proponemos este mes, consistente en superar el circuito de Malibú en modo contrarreloj en menos de 35"91. Recuerda que es tan importante la velocidad como la buena conducción...

Perfect Dark
TIEMPOS EN MODO AGENTE



CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

1 **0:44** Francisco Barahona, *Almendralejo*
1 **0:44** Miquel Martínez, *Barcelona*
2 **0:45** Guillero Rumbeo, *Valencia*
2 **0:45** Nacho Fernández, *Cuenca*
2 **0:45** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3 **0:46** Juan Riquelme, *Murcia*

LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

1 **1:46** Juan Riquelme, *Murcia*
2 **2:11** Miquel Martínez, *Barcelona*
2 **2:11** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3 **2:12** Francisco Barahona, *Almendralejo*

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

1 **1:32** Miquel Martínez, *Barcelona*
2 **1:39** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3 **1:41** Daniel Cruz, *Tenerife*

VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

1 **1:42** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
2 **1:50** Miquel Martínez, *Barcelona*
3 **2:04** Jorge Ramírez, *Madrid*

CHICAGO: SIGILO

1 **0:39** Guillermo Rumbeu, *Valencia*
1 **0:39** Miquel Martínez, *Barcelona*
2 **0:41** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3 **0:43** Emilio Gómez, *Zaragoza*

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

1 **2:20** Nacho Fernández, *Cuenca*
2 **2:49** Miquel Martínez, *Barcelona*
3 **2:53** Alexander Alzugarai, *Guipúzcoa*

AIR FORCE ONE

1 **2:03** Guillermo Rumbeu, *Valencia*

VENGANZA DE MR BLONDE

1 **3:02** Guillermo Rumbeu, *Valencia*

International Track & Field



100M LISOS
1 **9,42seg** Jesús Zafra, *Córdoba*

110M VALLAS
1 **12,07 seg** Iván Barbas, *Alicante*
2 **12,55 seg** Mikel Cárcamo, *Vizcaya*

SALTO DE LONGITUD
1 **9,39m** Luis Martín, *Madrid*

JAVALINA
1 **105,80m** Aleix Vilalta, *Girona*

POTRO
1 **9,99** José Ernesto Pascual, *Murcia*
2 **9,75** Francisco Atienza, *Álava*

MARTILLO
1 **101,80m** Diego Belmonte, *Madrid*

HALTEROFILIA
1 **280kg** Ricardo Barrenechea, *Bilbao*

SALTO CON PÉRTIGA
1 **6,91 m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
2 **6,70 m** David Otero, *Burgos*

TRIPLE SALTO
1 **19,70** Samuel Alonso, *Tarragona*

SALTO DE ALTURA
1 **2,54 m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
2 **2,50 m** Sergio Ramos, *Madrid*

100M LIBRES
1 **0'45"54** Víctor Vega, *Santander*

100M BRAZA
1 **1'00"03** Álex Sánchez, *Toledo*

BARRA FIJA
1 **9,96** José Ernesto Pascual, *Murcia*
2 **9,95** Consuelo Molina, *Madrid*

TIRO AL PLATO
1 **420pts** Óscar de Frías, *Valencia*

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE
1 **0:20,936** Daniel Renedo, *Badajoz*

MON GAZZA SPEEDWAY
1 **0:07,952** Aarón Solís, *Pontevedra*

BEEDO'S WILD RICE
1 **0:52,525** Daniel Renedo, *Badajoz*

MALASTARE 100
1 **0:30,441** Fernando Costas, *Pontevedra*

VENGEANCE
1 **1:00,364** Jorge Ruiz, *Segovia*

SCRAPPERS RUN
1 **0:32,198** José Manuel Riquelme, *Fuenlabrada*

ANDO PRIME CENTRUM
1 **0:43,225** Víctor Collazo, *Girona*

EXECUTIONER
1 **1:14,516** Raúl Estévez, *Cáceres*

Mario Golf



TOAD HIGHLANDS
1 **8'50"32** Mario Valero, *Barcelona*

KOOPA PARK
1 **9'41"63** Eugenio Miranda, *Cádiz*

SHY GUY DESERT
1 **9'53"12** Guillermo Argüello, *Mallorca*

YOSHI'S ISLAND
1 **10'19"78** Nacho Vizcaíno, *Bilbao*

BOO VALLEY
1 **11'15"06** Óscar Perrota, *Orense*

MARIO'S STAR
1 **11'09"26** Alberto Castro, *Córdoba*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.
Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

World Driver Championship



HAWAII C
1 **01:00,14** Guillermo Echegaray, *León*

ROME B
1 **1:11,49** Rubén Torrent, *Valencia*

TIEMPO TOTAL
1 **5:46,15** Rubén Torrent, *Valencia*

DK 64



JUEGO DE RAMBI
1 **220** Javier Salanueva, *Alicante*

ARENA ENGUARDE
1 **359** Tomás Garrido, *Sevilla*

CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY
1 **85** Juan Riquelme, *Murcia*
2 **84** Héctor Pérez, Bilbao

Smash Bros



MARIO
1 **11"02** Manuel Costas, *Asturias*

DONKEY KONG
1 **13"35** Pablo Ródenas, *Zaragoza*

YOSHI
1 **18"47** Gerard Muñoz, *Lleida*

KIRBY
1 **18"55** Inma Gómez, *Almería*

LINK
1 **18"82** Pedro Domínguez, *Huelva*

FOX
1 **14"05** Emilio Alcaide, *Málaga*

PIKACHU
1 **10"46** Daniel León, *Madrid*

BONUS 1 TIEMPO TOTAL
1 **3'22"50** Pedro Domínguez, *Huelva*

BONUS 2 TIEMPO TOTAL
1 **5'55"41** Manuel Costas, *Asturias*

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro…

El club de los VIRTUOSOS

desafío A — F-Zero X


Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.



desafío G — GoldenEye 007


Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.



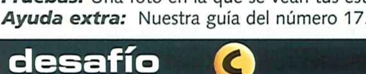
desafío B — Rogue Squadron


Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

desafío H — Donkey Kong 64



Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.

desafío C — Super Mario 64



Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.



desafío I — Resident Evil 2


Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.



desafío D — Turok: Rage Wars


Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.



desafío J — Mario Golf


Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.



desafío E — Wave Race 64


Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.




desafío K — Shadowman



Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.



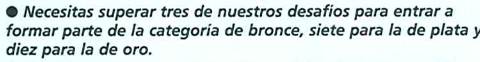
desafío F — Mario Kart 64


Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.

desafío L — Super Smash Bros


Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.





LAS REGLAS

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

Truco de los lectores

1 Pokémon Stadium
Para ganar a Mewtwo, utiliza los movimientos Destello y Onda Trueno de Electrode hasta que pierda. Luego, emplea el Chirrido de Persian hasta que se desmaye. Haz lo mismo pero con Meowth y Tentacruel. A continuación, usa el ataque Autodestrucción de Onix y Mewtwo caerá derrotado. ¡Al fin!
Luismi Suárez, Granada



2 Perfect Dark
En el Instituto, si salvas a las dos personas que hay en el laboratorio de Grimshaw obtendrás el Devastador. Cuando tengas que destruir la información confidencial, utiliza el Devastador en vez del láser.
Pedro Cruz, Gijón

3 Wrestlemania 2000
Pon la música de D'Lo Brown a Mark Henry y saldrán juntos al ring. Si a Thrasher le pones la música de Chaz, se convertirán en los Headbangers.
Toni Miralles, Valencia



4 Castlevania: Legacy of Darkness
Al enfrentarte al primer hombre lobo en la Torre de Duelos, quédate en el borde de la plataforma. Cuando se lance hacia ti, esquívale y el muy tonto caerá al agua.
Cosme Ramallos, Lugo

5 Zelda: Ocarina of Time
Activa una bomba y visita al búho como Link niño. El ave empezará a hablar contigo. Como ruido de fondo oirás el tic tac de la bomba, hasta que de pronto se parará. Cuando el búho deje de hablar, la bomba habrá desaparecido.
Andrés García, Toledo



6 TWINE
En la mansión de Elektra, sal de tu habitación y envenena a alguien. Si después le pegas un puñetazo, desaparecerá aunque no será contabilizado como muerto.
Carlos Mendieta, Vitoria

7 Perfect Dark
Dentro del edificio Datadyne, recurre a la ocultación y ve al piso donde está el guardia con dos Falcons. Entra en la puerta de la izquierda, junto al ascensor. Empuja la mesa del guardia contra la pared izquierda y tira la planta que tiene enfrente. El guardia se pondrá a hacer jardinería.
Álex Parellada, Barcelona



8 TWINE
En el primer nivel, dispara a los extintores; los enemigos quedarán cubiertos de espuma. Si disparas sobre ellos con una potente arma, morirán en la explosión.
Jaime Corbalán, Zaragoza

9 Perfect Dark
En el nivel Air Force One, entra en los lavabos y encuentra al guardia. Lánzale una mina de tiempo y cierra la puerta. Si lo has hecho correctamente, el pobre diablo se quedará flotando en el aire después de la explosión.
Santi Palomares, Madrid



10 Wrestlemania 2000
Selecciona Powerbomb into Turnbuckle como agarre para el rincón de enfrente. Reduce a un luchador con un Irish Whip en el rincón. Con el botón C-abajo apretado, ve hacia el rincón, pero en ningún caso te subas a él. No pararás de dar vueltas.
Ramón Baqueriza, Pamplona

11 Perfect Dark
En la huida del edificio Datadyne, mata a los guardias del piso inferior y luego sube con el ascensor. Mata al guardia inmediatamente a tu derecha al salir del ascensor. Róbale la llave y utilízala en la puerta principal del vestíbulo. Podrás abandonar el edificio sin problemas.
Luis Pérez, Cádiz



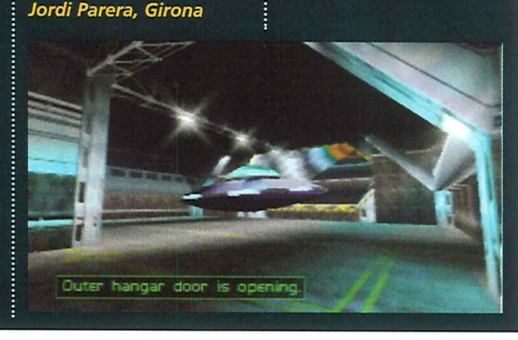


12 Zelda: Ocarina of Time
Después de convertirte en adulto por primera vez, habla con el Goron. Sal de la cueva y vuelve a entrar en ella. Habla con el Goron otra vez y éste flotará en el aire.
Jordi Parera, Girona

13 Perfect Dark
Accede al Área 51: Infiltración en modo contra-operativo. Ambos jugadores se dirigen al final del nivel, pero sólo entrará el que juegue contra-operativamente. Una vez hecho esto podrás tontear con los guardias, quitándoles las armas, por ejemplo.
David Martín, León

14 Jet Force Gemini
Recoge la linterna de un Tribal cuando la suelte. La puedes utilizar como munición del lanzallamas.
Daniel Padilla, Sevilla

15 Perfect Dark
En Área 51: Huida, tras despertar a Elvis, sube inmediatamente a la sala de ordenadores. Enciéndelos. No funcionarán, pero no te preocupes. Baja y habla brevemente con Elvis junto a la nave, luego sube corriendo otra vez y enciende los ordenadores de nuevo. Habrás completado la misión en la mitad de tiempo.
Oriol Busquets, Barcelona.



TU TURNO

recortar y mandar

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí teneís mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

....

Código Postal ....






1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1os PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....

Siéntate un momento. El doctor te atenderá enseguida



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla,
En *Perfect Dark*, no consigo encontrar la bomba en el Instituto Carrington. Ya la he buscado por todas partes. ¡Ayúdeme, porfa!
David Sancho, Torrevieja (Alicante)



El Doctor se apresura a cerrar su ordenador portátil. ¿Qué secretos esconderá?
¡Ánimo, David, que tú puedes! Lo que pasa es que no tienes que buscar una bomba normal y corriente. La nave skedar que aterriza en el sitio donde está aparcada habitualmente la moto flotante es la bomba. Baja la rampa y sigue recto; luego, saca el Conector de Datos y apúntalo hacia la parte trasera de la nave. Cerciórate de que no hay enemigos por el área.

Dr. Vainilla,
No localizo el trofeo del nivel Swamp of Eternal Stench de *Spacestation: Silicon Valley*. ¡Socorro!
Martín Berrocal, Huesca

El Doctor mira ausente hacia un punto fijo en la distancia.
¡Está chupado! En la isla de las hienas, hay dos tubos de cemento. Ve hacia la parte posterior de los tubos y utiliza a Evo para entrar en el de la rejilla. ¡Que pase el siguiente!

Dr. Vainilla,
¿Cómo gano la moneda Nintendo en *Donkey Kong 64*?
Diego Ibáñez, Madrid

El Doctor se arranca una púa que tenía clavada en el dedo gordo del pie.
Bueno, lo primero que necesitas es el movimiento Agarre Gorila de Cranky. Luego, juega al DK Arcade; pisa todas las baldosas amarillas para así acceder al cuarto nivel. Repite otra vez lo mismo y ganarás la moneda Nintendo.

Dr. Vainilla,
¿Cómo se consiguen los diferentes finales de *Operation Winback*?
Ricard Garrigós, Tarragona

El Doctor empieza a dar vueltas en el sillón giratorio hasta que golpea y hace volcar la papelera.
El tiempo lo es todo. El final que obtienes va ligado a tu progreso por el juego. Si tardas más de 5 horas en llegar al nivel 23 o más de seis horas en alcanzar el nivel 27, el satélite arderá, el hilo argumental cambiará y conseguirás uno de los finales malos. Si el satélite se incendia dos veces, vas de camino al peor final, y si lo hace una vez (en el nivel 23 o en el 27) serás testigo de un final medio, ni bueno ni malo. En cambio, si acabas Winback sin que el satélite arda, estarás a punto de observar el mejor final. El número exacto de jefes difiere un poco según el final, aunque te diré que para disfrutar del mejor final tendrás que derrotar a los 11 jefes del juego.



Dr. Vainilla,
No hay forma de derrotar al jefe Monkey Trio en *Glover*. ¡Usted es mi salvación!
César Hurtado, Almería

El Dr. Vainilla mira un vídeo de National Geographic sobre monos.
Tienes que concentrar todos tus esfuerzos en el mono que está balanceándose por ahí. Bota la pelota y mantén pulsado B para lanzarla en un tiro alto contra el simio en cuestión. Cuidado, no te acerques demasiado o se pondrá a perseguirte. Cuando esté K.O. en el suelo, dale puñetazos. Tendrás que repetir todo esto tres veces. Si los monos que no están por los árboles te roban el balón, ahuyéntales con un puñetazo en el suelo. Recuperarás la pelota.

Dr. Vainilla,
En el nivel Área 51: Huida de Perfect Dark, el OVNI siempre despega sin mí. ¡Ayúdeme, por caridad!
Cristóbal Martos, Murcia



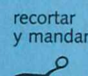
El Doctor toma aire. Quiere comprobar cuánto tiempo aguanta la respiración.
Tendrás que comportarte como un hombre. ¡Qué estupidez más grande... si Jo Dark es una mujer! Bueno, era un decir. Súbete a la moto flotante y sal zumbando del complejo por los túneles del área del laboratorio secreto. No te preocupes, que es bastante fácil una vez vas por buen camino. ¡Buena suerte!

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar



Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... **Código Postal** ....

PERDIDOS EN EL ESPACIO

Los títulos clásicos Nintendo que nunca aterrizarán en España.

Los juegos Nintendo se juegan antes en Japón que en Occidente. Así ha sido siempre. Sólo hay una excepción: Super *Mario Bros 2* no era originalmente un juego Mario que Nintendo rediseñó para ser presentado como la secuela de *SMB* en Europa y Estados Unidos.

Ahora que *Super Mario Bros 2* está a punto de resurgir en la Game Boy Advance sería el momento óptimo para dar un giro sorprendente al argumento. Pero eso es harina de otro costal. En 1995, para compensar las cosas, Nintendo lanzó una versión de *SMB2* en Japón. "¿Qué tiene eso de extraño?", podrías pensar. Nada, excepto que esa edición especial de *Super Mario 2* formaba parte de una larga lista de casi 50 títulos clásicos Nintendo actualizados y readaptados, que nunca, hasta la fecha, han visto la luz en España o Estados Unidos.

¿Por qué? Tiene que ver con un aparato llamado Satellaview, fabricado por la firma Bandai y, te lo creas o no, con un satélite artificial. Sigue leyendo para descubrir todos los fascinantes detalles sobre estos clásicos desaparecidos...

¿SATELLA-QUÉ?

La Japanese Satellite Digital Audio Broadcasting Company (Compañía Japonesa de Radiodifusión Digital por Satélite) –conocida por el sobrenombre de "GIGA"- lanzó al espacio un satélite llamado BS-4 en 1991. Al principio, el satélite emitía únicamente programas de radio a los hogares japoneses. Pero a partir de 1995 y hasta 1998, transmitió algo mucho más excitante: juegos para SNES. El Satellaview de Bandai era el dispositivo que necesitabas para jugarlos: una pesada caja que recibía las señales del BS-4 y las guardaba en unos cartuchos especiales llamados "BS-X Broadcast Cassettes". Cada día, dentro de la franja horaria de las 19.00 h. a las 21.00 h., los jugadores japoneses podían descargar títulos de SNES, entre los que se incluían los clásicos readaptados que te descubrimos en las siguientes páginas, así como demos, consejos, trucos y listas de los títulos más vendidos.

Una imagen del Satellaview. Nos recuerda tanto al 64DD...

BS SUPER MARIO BROS USA

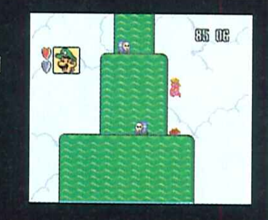
¡Qué lío! Este juego para Satellaview era una variación de la versión actualizada del *Super Mario Bros 2* lanzado en Estados Unidos, el cual venía incluido en el cartucho japonés para SNES de *Super Mario Collection*. Cada semana, se podía descargar un nivel nuevo. Pero, lo más extraño es que cada nivel estaba diseñado para que se jugara al mismo tiempo que una banda sonora radiodifundida por "GIGA".

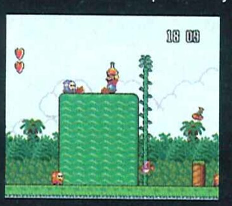
EN PERFECTA SINTONÍA

Gracias a un reloj interno, el Satellaview era capaz de desencadenar situaciones especiales, perfectamente sincronizadas con giros dramáticos, durante el programa de radio basado en Mario de "GIGA". Podía suceder lo siguiente..

Personajes

En *SMB2* podías escoger entre Mario, Luigi, Peach y Toad. En la versión BS, sin embargo, el control cambiaba de repente a cada cierto intervalo, lo que te obligaba a tener que adaptarte rápidamente a las habilidades individuales del personaje en cuestión.





Ítems

La situación sincronizada más común de BS SMB: objetos súper útiles como estrellas de invencibilidad y bombas "POW" aparecían de sopetón. Si no estabas en el área correcta... ¡mala suerte!

Enemigos

Los enemigos se podían derrotar arrojándoles verduras, al igual que en la versión original. Pero, de vez en cuando, una pantalla llena de malos se borraba sin saber cómo o los personajes se transformaban en bombas de relojería. ¡Menuda gracia!





Azar

Ni que decir tiene que las mejores situaciones sincronizadas del juego eran las que causaban los efectos más sorprendentes: cuando el nivel entero quedaba sumido en la oscuridad más absoluta, por ejemplo, o un Tryclyde atacaba súbitamente con bolas de fuego.

DE CHÁCHARA



△ *En la parte superior derecha siempre había los chicos malos...*

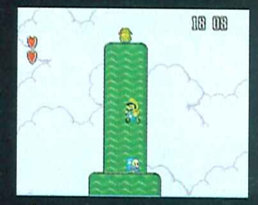
Fuera de Japón nadie llegó a escuchar nunca la banda sonora radiofónica de BS SMB, pero el rastro del sonido era muy visible en todo el juego. De vez en cuando, la cara de un personaje aparecería en la pantalla y movía los labios como si estuviera hablando, de lo que es fácil deducir que en ese momento se habría escuchado la voz por la radio. Desconocemos lo que Luigi, Peach, Birdo o Mouser estarían cotilleando, y la presencia de un personaje que jamás habíamos visto con anterioridad nos ha dejado muy desconcertados. Con gafas de sol y un bigote puntiagudo, este tipo no ha vuelto a hacer acto de presencia en ningún juego Nintendo. Curioso.

...mientras que los amigos de Mario le aguardaban a la izquierda. ▷

PUNTUAL

Como al final de *BS Super Mario* la puntuación se sumaba al objeto de compararla con la de otros usuarios del Satellaview, se añadieron cambios sustanciales a *SMB2* para ayudar a los jugadores a acumular más puntos. El cambio que tuvo una mayor acogida fue la aparición de tres Estatuas Mario perfectamente escondidas, junto con una versión de la máquina de frutas del juego original que duraba tres minutos. Los tres niveles de cada episodio de *BS Super Mario* se podían visitar tantas veces como quisieras, pero el juego quedaba bloqueado definitivamente después de 50 minutos. Antes, no obstante, visualizabas una extraña pantalla de créditos con las caras de los actores de doblaj





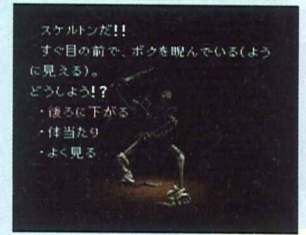
△ *Algunas estatuas no estaban muy bien escondidas.*

RAREZAS ORBITALES

Más ejemplos de secuelas y precuelas Nintendo en formato Satellaview. ¿Jugaremos algunas de ellas en la GBA...?

Radical Dreamers

Formada casi exclusivamente por texto, ésta era una secuela del RPG de Square *Chrono Trigger*, y una precuela del título para PlayStation *Chrono Cross*.



Dr Mario

Una versión actualizada de 1997, en la que Nintendo proponía una variación de *Tetris*. Mario batallaba para destruir virus. Se lanzará una versión para N64 muy pronto.



Wario's Woods

Lanzada en los últimos días de vida del Satellaview, ésta era la continuación de un juego de puzzles horrible para la NES. A pesar del nombre, Toad era la estrella.



Dragon Quest

En Japón, la serie *Dragon Quest* de Enix fue –y sigue siendo– más dilatada que *Final Fantasy*. La versión BS era más pulida que la versión original para NES.



Albert Oddysey

Un atractivo juego de rol/aventuras de Sunsoft, protagonizado por un misterioso mago y un típico héroe con flequillo.



GO! GO! ▷

BS THE LEGEND OF ZELDA

Esta versión del primer *Zelda* en formato NES fue modificada y mejorada gráficamente ex profeso para jugarse en el Satellaview. Nuevas mazmorras y objetivos se descargaban los domingos por la noche, pero un cruel cronómetro limitaba a 60 minutos las partidas semanales. Una vez más, "GIGA" emitía una banda sonora radiofónica para el juego; en su mayoría, consejos y pistas a oír cada vez que un mensaje con las palabras "Escucha atentamente" aparecía en la pantalla.

¿DÓNDE ESTÁ LINK?

Lo más inquietante es que en *BS Zelda* no salía nuestro héroe, el elfo encapuchado. Un insulso muchacho con una gorra de béisbol hacía las veces de mascota en la versión Satellaview, quien se dedicaba a explorar las mazmorras de Hyrule y luchar con los monstruos. Aunque él era tan sólo el personaje predeterminado, ya que en BS Zelda era posible escoger el sexo y nombre del héroe. Así, las jugadoras tenían la posibilidad de controlar a una muchacha aventurera.



△ ***La princesa Zelda era rescatada por una chica. Muy de PC.***

GANON Y COMPAÑÍA

BS Zelda no fue el único Hyrule que pasó por el Satellaview.

BS ZELDA 3

Otra adaptación gráfica, esta vez del tercer juego Zelda en la NES, pero con el subtítulo "Ancient Stone Tablet" porque los cristales coleccionables del título original fueron substituidos por piedras doradas. Una vez más, el muchacho de la gorra era el prota.



BS ZELDA 4

Un remake de la versión para SNES de *Zelda: Link's Awakening*, y el único Zelda para Satellaview que era indistinguible del original. El mapa, las mazmorras y armas eran exactamente las mismas. Incluso Link sobrevivió sin sufrir cambio alguno.

BS MARIO EXCITEBIKE

Exacto. Se trataba del clásico *Excitebike* para NES, aunque se había actualizado con las versiones remodeladas de Mario, Luigi y sus compinches. La jugabilidad era idéntica: evitar charcos, subir rampas a toda pastilla y saltar, pero las monedas, así como un público formado por Shy Guys y Plantas Piraña, lo convertían en un juego Mario. Los tiempos marcados se podían comparar con los conseguidos por el resto de jugadores japoneses a través del propio Satellaview.

MOTO DE BONUS

Un juego Nintendo no estaría completo sin un minijuego de bonus.

Salto de longitud

Justo lo que el nombre indica. Los jugadores tenían que acelerar como locos antes de ir con la moto a tope y saltar al final de una rampa monstruosa. La distancia recorrida sólo contaba si aterrizabas sobre las dos ruedas.

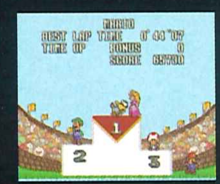


Auto-Boos

Las proezas del mejor piloto de acrobacias trasladadas al mundo multicolor de Mario. Pero como no hay autobuses en el universo de Miyamoto, Big Boos sonrientes ocupaban el lugar de éstos.

PREMIO

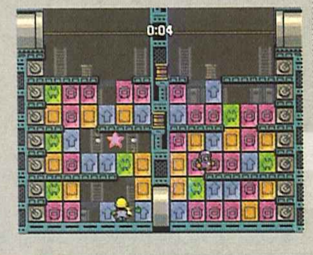
Quien cruzaba la meta en primer lugar recibía como recompensa un beso de la princesa Peach. Tras el besuqueo, la animación del corredor ganador era un primor: Luigi, como era de esperar, enrojecía de pies a cabeza, mientras que el pequeño Koopa se ponía a rodar por el suelo loco de contento. ¡Qué tierno!



△ ***Hace años que Peach no se cambia de vestido.***

Wreckin' Crew '98

Un plataformas poco conocido de 1985, al que se le añadieron algunos puzzles para amoldarlo a la década de los noventa. Incluía una versión completa del original.



Yoshi no Panepon

Antes de desembarcar en los EE.UU. como *Tetris Attack*, este brillante juego de puzzles –la base para *Pokémon Puzzle League*– debutó en el Satellaview.



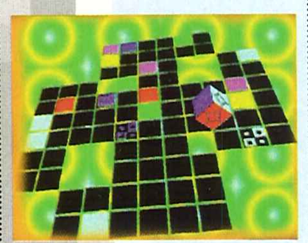
Golf Out

Un juego de golf fantástico, protagonizado por jugadores de madera y –no te lo pierdas– una pareja de gatos adorable. El Satellaview en su salsa.



Cu on Pa

Una interpretación para SNES de *Endorfun*, que transmitía mensajes subliminales para convencer a los jugadores de que se lo estaban pasando bien. (No es broma.)



Super Famicom Wars

El precursor de los juegos de estrategia modernos. Formabas ejércitos, atacabas a rivales y reías a medida que las conquistas se sucedían.



BS F-ZERO



Sencillamente, el *F-Zero* para SNES con un corto campeonato en lugar de todas las pistas y vehículos originales. Los nuevos circuitos estaban reservados a los expertos, sobre todo porque los cuatro vehículos, con nombres tan llamativos como Blue Thunder (Trueno Azul) o Fire Scorpion (Escorpión de Fuego), eran tremendamente rápidos.

LAS PISTAS

Los circuitos de *BS F-Zero* podrían ser un indicio de la forma que adoptará el próximo *F-Zero* para GBA.



MUTE CITY 4

Este circuito circular se podía superar con facilidad porque la pista era ancha. Eso hasta que a mitad del recorrido te topabas con el horrible atajo en el que habías de conseguir un salto triple a toda velocidad...



BIG BLUE 2

Un circuito peligroso, con una pista muy estrecha, curvas de 90° y minisaltos espantosos, que lo hacían tan temible como el mismísimo Big Blue de *F-Zero X*.

SAND STORM 1

La curva en S tan cerrada de este circuito se tenía que ver para creer, lo mismo que el carril sembrado de minas cerca de la meta.



SILENCE 2

Más minas, pero esta vez a pares, y un punto a la mitad del recorrido en el que el carril se dividía en dos. Si te despistabas, te estrellabas de lleno contra el muro.

SAND STORM 2

Otra sucesión de curvas en S aterradoras, un salto propulsado cuando menos lo necesitabas y una amplia recta con una franja justo en medio que destrozaba el casco de la aeronave.

BS MARIO BROS 3

Una versión abreviada del cartucho *Super Mario Collection* para SNES, que servía de demo para que los jugadores se interesasen por la versión completa y la compraran. Como siempre, se hicieron unos cuantos cambios para reflejar el concepto de tiempo limitado que pesaba sobre los títulos para Satellaview. Una banda sonora con diálogos era emitida en la radiofrecuencia de "GIGA". En general, el juego era tan divertido como la primera vez.

MARIO MODIFICADO

Las principales diferencias entre *BS Mario 3* y el original.





Intro

Tras una pobre imagen de la carátula de Super *Mario Bros 3*, el juego te deleitaba con una representación de los personajes principales sentados alrededor de una mesa frente a micrófonos, cual locutores de radio. Pero, ¿qué hace Daisy ahí?



Mapa

No había niveles bloqueados en los episodios de *BS Mario*, podías volverlos a visitar tantas veces como quisieras. Sin embargo, la ruta hacia el nivel del jefe quedaba cerrada tras 50 minutos de juego.



Pruebas

Aunque la Casa de Setas de Toad existía en el *SMB3* original, no estaba tan poco decorada como ésta. Aquí, todo lo que encuentras es un texto escueto y tres arcas del tesoro mal dibujadas.



Puzzle

Tras haber derrotado al jefe en el último nivel, podías –si te apetecía- jugar al famoso juego de ítems "mezclar y emparejar" de *SMB3* hasta que aparecían los créditos. Sin duda, no era la manera más emocionante de pasar el tiempo.

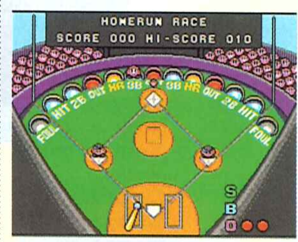
Dynami Tracer!

Un extravagante RPG de Square, los creadores de *Final Fantasy*, que consistía en carreras interplanetarias y en hablar con los habitantes de otros mundos.



Kirby Bako Baseball

Un juego con visión desde arriba, aunque lamentablemente primitiva, del deporte favorito de los japoneses. El siempre popular personaje rosa era la máxima estrella.



Paneru De Pon '98

Otra versión Satellaview de *Tetris Attack*. Pero, fíjate: Yoshi fue sustituido por una chica y sus amigos alados.



Treasure Conflix

Otra rareza de Squaresoft con aviones, un tesoro antiguo y un perro. Lamentablemente, se alejaba mucho del estándar al que nos tiene acostumbrados Square con sus RPG.



Arkanoid – Doh It Again

Ridícula versión de una recreativa, basada ésta en el clásico *Pong*. Los fondos animados, sin embargo, no estaban mal.



CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.



Borja García, de Oviedo reclama un videojuego de Mortadelo y Filemón para N64. Lo cierto es que podría ser muy interesante...

Preguntas sobre GameCube

Saludos M64:
Me llamo Álex. Soy un chaval de 16 años de Madrid que no se pierde ni un solo mes vuestra estupenda revista (hay que ver lo pelota que soy... je, je, je). Os escribía para haceros unas cuantas preguntillas sobre GameCube:
1. ¿Creéis que la consola llegará a Europa en navidades?
2. De no ser así... ¿me podéis dar el número de urgencias, porque me va a dar algo de tanto esperar?
3. ¿Se van a poder probar demos de algunos juegos de GameCube en el SpaceWorld de marzo? (Se llama así, ¿no?)
Alejandro Almazán, Madrid

1. Mucho nos tememos que el tan esperado lanzamiento no se producirá en nuestro país hasta el año que viene. De todas formas, la nueva consola de Nintendo sí parece que verá la luz este mismo año en Japón y EE.UU. Aunque por un lado, el retraso europeo pueda fastidiarte, también puede ser práctico, teniendo en cuenta situaciones como la de la PS2, cuya versión PAL es una mejora sustancial de la japonesa (gracias a que se lanzó más tarde aquí).
2. Lo mejor que te podemos recomendar son unas sesiones de terapia en el diván del Doctor Vainilla. Comprobarás que está tan majareta que tu obsesión quedará minimizada.
3. Sí, se llama así. Y sí, seguro que se podrán probar juegos de GameCube. Sin embargo, el evento no tendrá lugar en marzo, sino en agosto. No obstante, en mayo se celebrará el salón E3 y seguro que en él ya se podrán ver algunas muestras de lo que nos deparará la nueva consola de Nintendo.

Dos juegos para el recuerdo

Quizá la N64 esté dando sus últimos coletazos pero, sin ninguna duda, tenemos dos juegos para el recuerdo: *Zelda Majora's Mask* y *Banjo-Tooie*. Qué se puede decir de *Zelda Majora's Mask*: un juego de enorme calidad (para mí está al nivel del primer Zelda, si es que no lo supera), su jugabilidad es exquisita, la historia está muy bien hilvanada y engancha como una cosa mala. Además, jugarlo en castellano es una delicia (menos mal).
Pero me gustaría hablaros de *Banjo-Tooie*. Después de llevar, aproximadamente, un 70% del juego (unas 32 horas, + o -) estoy en disposición de decir que estamos ante el mejor juego de Nintendo 64 hasta la fecha, y también ante el mejor juego de plataformas-aventuras de la historia de los videojuegos en cualquier consola. Sencillamente es una superproducción brutal. La segunda parte de *Banjo-Kazooie* supera todo lo visto, rivaliza seguramente con cualquier superproducción, por ejemplo de Square, pero en el terreno de los plataformas-aventuras, no he visto en la vida un juego mejor pensado y de mayor calidad en todos los sentidos que éste. Ningún plataformas anterior, incluyendo *Super*

TÚ Y LA GAMECUBE



Alejandro Almazán

Alejandro Almazán nos envía esta estupenda recreación en 3D de la GameCube.

Son tantas las cartas acerca de GameCube que llegan a nuestra redacción, que hemos decidido crear un nuevo espacio dentro de esta sección en la que venimos publicando dibujos, diseños e inventos vuestros sobre la consola de próxima generación de Nintendo. Se trata de un tablón en el que publicaremos vuestras opiniones sobre el cubo mágico.

Si antes había debate por el nombre de Dolphin, ahora toca discutir el diseño de la consola. Y más aún tras ver cómo GameCube rompe con todo el convencionalismo visto en las consolas de otras compañías. A mí me parece una auténtica pasada, una obra de arte del diseño... La nueva consola de Nintendo sigue las tendencias más modernas y minimalistas de reflejar lo simple, cómodo y pequeño. Los armatostes son cosas del pasado, es increíble que sea casi igual de tamaño que 10 CD apilados. Lo del color también dará tema a más de uno, ese morado es muy moderno, le va muy bien a la consola... Que bajen el negro y el gris y que suben los colores fashion. De todas formas, para los más clásicos, está la GameCube color negro. Si observas la GameCube verás una consola de lo más futurista y significativa del cambio de generación. Pensar que va destinada a los niños es un grave error, un diseño tan elaborado y creativo no puede ser apreciado por el público más pequeño.
Carlos Llanos, Madrid



GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

Este mes es el turno de... LOS PASATIEMPOS

Por esta vez, vamos a dar un descanso a las magníficas historias y cómics de personajes Nintendo que nos enviáis para dar cabida a la también enorme cantidad de dibujos que recibimos.

Nos ha llamado la atención el hecho de que muchos de vosotros coincidís, a la hora de dar rienda suelta a vuestros lápices, en las fuentes de inspiración. Esto da como resultado situaciones como las que te presentamos este mes. Lo que te proponemos es que busques las siete diferencias entre estos dos pares de dibujos. Ah, y no esperes encontrar la solución en el próximo número…

Por supuesto, no dejes de enviarnos tus dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas y nosotros estaremos encantados de leerlos.



Javier Pauner, Castellón

Rubén Martín, Asturias

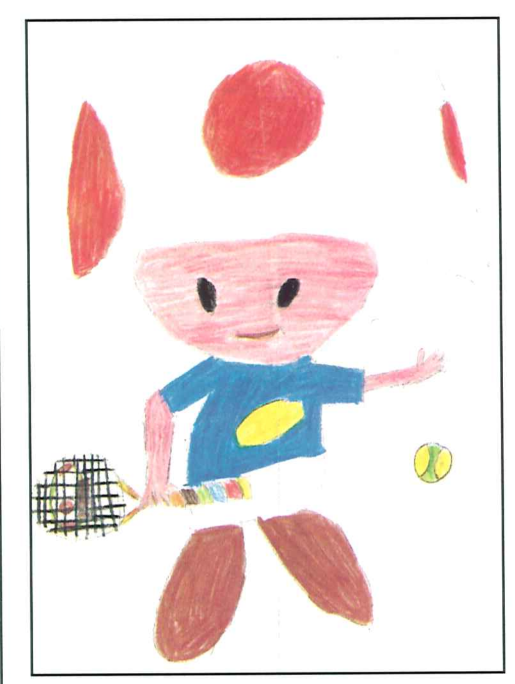
Javier Molina, de Alicante.



Marta Martínez, Madrid.



CUENTA


A pesar de contar con bastantes retractores, Toad también tiene cabida en el corazón de algunos nintenderos, como Ricardo Gamarra, de Toledo.

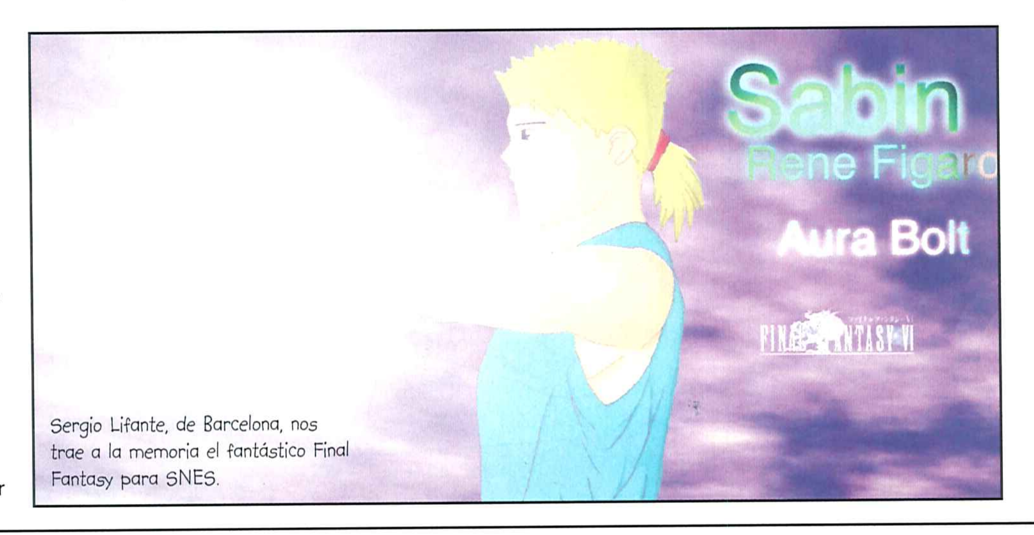
Mario 64, la propia 1ª parte del juego o (para mí algo decepcionante) *Donkey Kong 64*, se acerca a éste. Creedme, si jugáis a fondo con él alucinaréis, es el videojuego más inteligente y bien realizado de N64 (que ya es mucho decir) y, con seguridad, el más largo. Los niveles son bestiales, parece que no se va a acabar nunca, de verdad, hay tantos lugares que ver, tantos personajes a los que ayudar, tantas cosas por hacer, los minijuegos (alucinantes), los jefes, muy originales en su forma y manera de acabar con ellos, etc. etc. En algunos momentos parece casi un juego de rol y las escenas hechas con el motor del juego son de una calidad fuera de lo común. Sinceramente, envío una felicitación a Rare, pues se ha superado a sí misma. Yo ya estoy esperando impacientemente la 3ª parte, que espero que salga para GameCube. Teniendo en cuenta que *Banjo-Tooie* tiene los mejores gráficos y texturas hasta la fecha de N64 y que casi parece un juego de 128 bits, imaginaos lo que puede hacer una compañía como Rare con una máquina como GameCube. No lo quiero ni pensar... Yo, de vosotros, no esperaría a probarlo, por su gran calidad y también, por qué no, como reconocimiento al enorme, laborioso y meritorio trabajo que los chicos de Rare han realizado. Este juego es una auténtica obra maestra, sólo falta saber si vendrá en castellano. Yo he jugado un cartucho americano de importación (en casa tenemos 2 consolas N64, una americana y otra PAL, de mi hermana). Si viniera traducido yo le daría, sin duda, el 100 absoluto. Así que ya sabéis: si tenéis una N64, este juego y, cómo no, *Zelda Majora's Mask* no pueden faltar en vuestra videoteca.
Alberto Reina, Sabadell

Vaya Alberto, te has adelantado a nuestro análisis del juego. Debes sentirte afortunado por contar con una copia de Banjo-Tooie, *pues tal y como indicas en tu e-mail, el juego es una auténtica maravilla. Por suerte, para el resto de mortales que no poseen una N64 NTSC no falta nada para disfrutar de la versión PAL, que saldrá a la venta el 13 de abril y, lo mejor de todo, traducida al castellano. Así pues, el mes que viene publicaremos una completa review de este fabuloso título. En cuanto a la tercera parte, a nosotros también nos encantaría que apareciese en GameCube.*
Por último, ya que cuentas con una consola de importación, te aconsejamos que te hagas con el cartucho americano de Conker's Bad Fur Day, *un juego que te aseguramos guardarás en el recuerdo (junto con tus otras dos propuestas).*

Square y Nintendo

Veréis, un tiempo después de sacar el *Final Fantasy VI* (en mi opinión, el mejor FF de todos) para Super Nintendo, Square mostró un vídeo en 3D con unos gráficos increíbles (para su época, claro) donde aparecían Terra, Locke y Shadow luchando contra Golem. Ese vídeo era un ejemplo de cómo sería *FFVII* para N64, pero Square sorprendió a todo el mundo al revelar que *FFVII* se jugaría en la consola de Sony. La Nintendo 64 tiene un problema: la falta total de RPGs. Los que aparecen no salen de Japón y, en Europa, lo más parecido a un RPG es la súper ametralladora de *Goldeneye*. La verdad es que como *Zelda* no usa combate por turnos no lo puedo considerar un RPG puro y a *Holy Magic Century* no se lo puede ni considerar un juego. Cuando la consola muera, el único RPG que se habrá lanzado para ella será *Aydin Chronicles* que, por muy bueno que sea, no podrá cubrir la falta de RPGs para N64. Hace poco Nintendo presentó un vídeo donde se mostraba el renacimiento de la empresa, cómo ésta pretendía pasar de ser un débil pedazo de rama a un robusto árbol. Este vídeo se llama ReBirth. Cuando lo vi me encantó. Yo me veía jugando a *FFX* o *Suikoden III* en la GC. Pero pocos meses después de ver ese vídeo me entero de que Hiroshi Yamamuchi (jefazo de Nintendo) ha revelado en una entrevista que no pretende ni mucho menos hacer ningún trato con Square. Eso quiere decir que ni Tida de *FFX* verá la GC, ni Cecil, Faris y Terra se aproximarán a la GBA, y eso que Square había prometido remakes de FFIV, V y VI para la portátil.
Yo puedo soportar que Nintendo retrase los lanzamientos de sus juegos, no los traduzca o que exploten a saco el fenómeno Pokémon dejando a Mario en segundo plano, pero que Nintendo no acepte a Square es demasiado. He sido fiel a Nintendo desde los tiempos de la NES, pero las cosas han de cambiar. La verdad es que tras leer esta noticia, la GC ha perdido un punto a favor de la PSX2.
Sergio Lifante, Barcelona.

Aunque sí es cierto que, durante una entrevista que hizo una revista japonesa a Hiroshi, éste habló de la ausencia de Square en GameCube, no fue de forma tajante y se limitó a comentar que cualquier



Sergio Lifante, de Barcelona, nos trae a la memoria el fantástico Final Fantasy para SNES.

CUENTA

desarrollador que cumpla las directrices puestas por Nintendo para desarrollar juegos para GameCube podrá hacerlo, pero que, de momento, no había ningún acuerdo con Square, de forma que todos los rumores a los que hacías referencia en tu carta, se desmoronaron. Por otro lado, el tema no ha vuelto a salir a la luz, a pesar de que el presidente de Nintendo ha mantenido más entrevistas con algunas revistas niponas de reconocido prestigio. Confiemos en que ambas partes lleguen a un acuerdo pues, con este tipo de declaraciones que fomentan las malas relaciones, al final, los únicos perjudicados son los usuarios de GameCube a los cuales se les priva de la calidad de los títulos de Square. Por otro lado, sí que hay un RPG para N64: el excelente Mystical Ninja, de Konami. Si te sirve de consuelo... (lo dudamos, je, je).

Contraseña de Perfect Dark

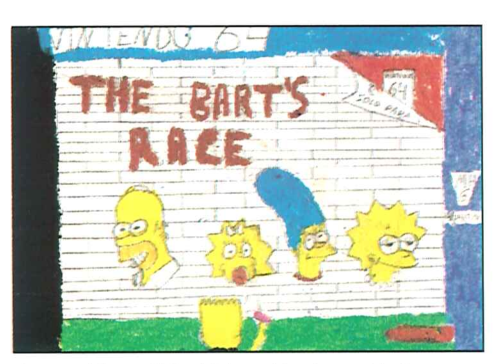
Hola, magazineros:
Soy Ignacio Cobos y he leído en vuestro número 39 acerca de unas contraseñas de Perfect Dark que no sabéis para qué sirven. Bien, pues os escribo para informaros del significado de dichas contraseñas y nombres de usuario.
Si entráis en la página web www.carringtoninstitute.com y navegáis hasta el apartado "agents only" os pedirán, para poder acceder, una contraseña y un nombre de usuario... Lo demás ya lo supondréis.
De nada y hasta luego.
Nacho Cobos

Gracias por la información facilitada, Nacho, pero el consejo que nos has dado no ha funcionado como esperábamos. Tal y como nos indicaste, introdujimos la contraseña y nombre de usuario que descubrimos, pero nada sucedió. Sin embargo, como no estábamos tranquilos con el resultado, empezamos a investigar en busca de los códigos correctos para acceder a tan sugestiva área de la web. Y, al final, dimos con ellos. ¿Queréis saber cuáles son? Está bien, los compartiremos con vosotros.

Visita la página www.carringtoninstitute.com, como indicaba Nacho, y en la sección "agents only" introduce los siguientes códigos:
username: solaris
password: pal32ver21z
Y ahí no acaba la cosa. En la web www.datadyne.com también hay una sección a la cual no está permitido el acceso a menos que sepas el código adecuado. Dicha sección se llama "Restricted" y los códigos con los que podrás entrar son:
username: JamesTann07
password: 8CR31D29
Descubre qué secretos tenían preparados los chicos de Nintendo como para crear tanto misterio a su alrededor.
Por último, seguimos sin saber la utilidad de los códigos desvelados en la sección de trucos del número 39. ¿Alguien ha descubierto algo?

El juego de los Simpsons

Nivel 1: La casa. Encuentra los objetos perdidos y dáselos de comer a Homer. Él le dará una cosa al perro y te sacará a la calle.
Nivel 2: La calle. Gana a Nelson en una carrera. La meta es el Badulaque.
Nivel 3: El Badulaque. Encuentra los objetos que Apu dice en un tiempo limitado y te dará el traje de Bartman. Aparecerás en la escuela.
Nivel 4: La escuela. Te perseguirá el actor secundario Bob hasta la dirección. Allí está Milhouse. Pégale y te llevarán con Martin. Resuelve sus enigmas y sal del colegio.
Nivel 5: El autobús. Monta en uno y gana una carrera contra Otto. Él te dará una llave.
Nivel 6: El hogar de ancianos. Entra sin que te vean, dale al abuelo el objeto del Badulaque y sal por donde has entrado.
Nivel 7: La central nuclear. Corre esquivando la sustancia verde. Al final, utiliza la llave y no la tires.
Nivel 8: El bar de Moe. Esquiva a los borrachos y dale a Homer la cerveza. Tírate por la alcantarilla y aparecerás en la mansión de Burns.



Aquí está la carátula del juego ideado por Mario Herraiz, de Madrid, The Bart's Race.

Nivel 9: La mansión de Burns. Llega a su despacho y ponte el traje de Bartman.
Nivel final: La mansión de Burns II. Gana en una carrera hacia la entrada del palacio al Capitán Industria y lucha contra él en el jardín. Esquiva los dobermans y dispárale. Cuando le mates tendrás más personajes con los que jugar en el modo multijugador.
Mario Herraiz, Madrid

Todo un ejercicio de inventiva por parte de Mario al que estaríamos encantados de jugar. Los Simpsons es una de vuestras series favoritas y podréis disfrutar de ella en formato videojuego en abril, pues aparecerá un título para Game Boy, al igual que para otras plataformas. La N64, una vez más, vuelve a quedarse fuera del paquete.

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: n64@mcediciones.es
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1 ZELDA
2 MAJORA'S MASK
3 PERFECT DARK
4 SUPER MARIO 64
5 DONKEY KONG 64
6 TUROK 2
7 GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ARMORINES

84% 4 Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak
Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9
Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX

84% 4 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS

83% 3 NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1
Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

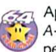
BLUES BROTHERS

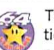
59% 2 Virgin ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 35
Plataformas con un manejo torpón y falto de originalidad, aunque con buenos pases de baile.

BODY HARVEST

91% 5 Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DIDDY KONG RACING
90% 4 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONALD DUCK QUACK ATTACK
80% 2 Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 37
Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

DONKEY KONG 64
95% 5 Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS
88% 4 Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35
Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64
85% 4 NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11
Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G
87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1
Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL



93% 2 — EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 — Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2



91% 4 — Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12



El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2

83% 4 — Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5 — Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64



86% 4 — Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo… Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

73% 3 — Virgin ● 9.990 ● 1 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Nº 36

Un interesante clon de *Zelda*, aunque no sorprenderá a los expertos en Link.

HYBRID HEAVEN



88% 4 — Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4 — Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

86% 4 — Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64



92% 4 — Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 — Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

ISS 2000



90% 4 — Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI

94% 5 — Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak



Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3 — Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA



99% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen… Una aventura inolvidable.

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



98% 5 — Nintendo ● 12.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● R. Pak ● En cart. ● Nº 37

La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

LEGO RACERS

75% 3 — Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS

90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64



92% 3 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF

91% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22



Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta…

MARIO KART 64

91% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY



91% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2



87% 4 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS



91% 5 — Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Tran. Pak ● Nº 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

84% 4 — Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Rumble pak ● Nº 38

Un clon de *Mario Kart* de la mano de Rare que no innova mucho pero que divierte un montón.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4 — Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MIDWAY'S GREATEST HITS

71% 3 — Virgin ● 1-2 jugad. ● Cont. pak ● Rumble pak ● Nº 38

Seis juegos en un solo cartucho que te devuelven a los videojuegos de los 80.

MISCHIEF MAKERS



90% 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol… ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX



89% 4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON



95% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

NBA COURTSIDE



92% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● C. Pak ● En cart. ● Nº 7

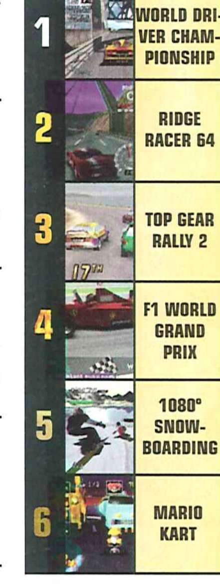
Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000

69% 3 — Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

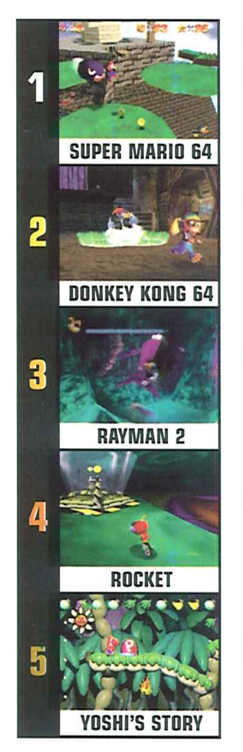
AMOS DEL ASFALTO

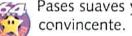


GO! GO!

DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



NBA JAM 2000
85% 4
Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE
84% 4
Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4
Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30
Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4
Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28
Es feito, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5
Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON SNAP
84% 4
Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34
Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM

90% 5
Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30
Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II

91% 4
Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4
Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25
Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24
Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3
Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5
Virgin ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26
Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29
Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4
Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20
Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3
Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049



93% 4
Midway ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 36
Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN

95% 5
Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22
Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS

90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3
Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY


89% 4
Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27
Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3
Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller Pak ● Nº 33
Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20
Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5
Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS
84% 3
Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33
Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS

90% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22
Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

91% 4
EA ● 9.490 ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion pak ● Nº 38
Un digno sucesor de *GoldenEye* que llega a superarlo en ciertos aspectos. Una joya para tu colección.

TOM & JERRY
75% 2
Ubi soft ● 9.995 ● ● Rum. Pak 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 37
Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

86% 4
Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak
Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4
Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64… después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2

92% 5
Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4
Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS

93% 5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

86% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99

94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64

90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% 5 Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON

85% 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE

88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF NO MERCY

92% 5 Proein ● 10.490 ● En cart. ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 37

Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

WWF WRESTLEMANIA 2000

90% 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS

85% 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

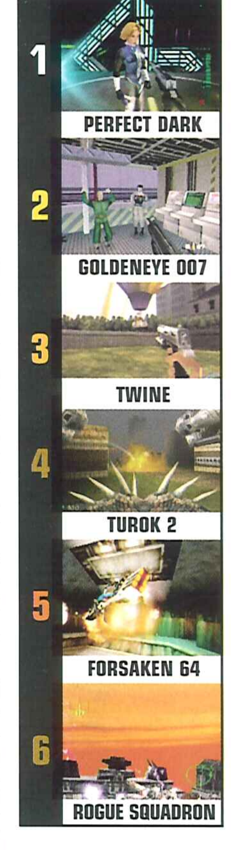
YOSHI'S STORY

86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

Juego	Datos	Nota
40 WINKS	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78% 3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% 1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77% 1
ALL STAR BASEBALL	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84% 3
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73% 1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% 1
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75% 1
BUCK BUMBLE	Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	72% 2
BUST A MOVE	Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990	72% 2
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84% 4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75% 3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70% 2
CIBER TIGER	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11	73% 3
CHOPPER ATTACK	EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990	82% 3
DAIKATANA	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30	69% 3
DARK RIFT	Vic Tokay ● 1-2 jug. ● Nº 1 ● 4.990 ptas.	81% 1
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67% 3
DISNEY'S TARZAN	Proein ● 1 jugad. ● Nº 29	45% 1
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65% 0
EARTHWORM JIM 3D	Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78% 2
F1 POLE POSITION	Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 7.990	81% 1
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78% 2
GLOVER	Hasbro ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 6.990 ptas.	83% 4
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69% 1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72% 3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68% 3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29	60% 2
KNOCKOUT KINGS	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 25 ● 9.990 ptas.	82% 3
MACE: THE DARK AGE	NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81% 3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62% 2
MISSION IMPOSIBLE	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 10 ● 7.490 ptas.	84% 3
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71% 2
MORTAL KOMBAT 4	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 10.990 ptas.	84% 4
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71% 1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75% 1
NBA JAM'99	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	83% 4
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 8.990 ● Nº 5	64% 2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70% 3
NBA PRO'98	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82% 2
NHL BREAKAWAY'98	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 4 ● 8.990 ptas.	84% 3
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84% 1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79% 3
RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70% 3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73% 3
RAKUGA KIDS	Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80% 4
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69% 3
ROBOTRON 64	NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80% 2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69% 1
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79% 3
SPACESTATION SILICON VALLEY	TAKE 2 ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 9.490 ptas.	83% 3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78% 2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76% 2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73% 3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80% 3
TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33	66% 3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86% 4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77% 3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65% 2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29	63% 3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77% 4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75% 3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78% 3
WCW VS NWO	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990	82% 3
WETRIX	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 6 ● 4.990	81% 3

DE TIROS LARGOS





Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago:

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: .... N.°: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

......................., a .... de .... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE Nº 41

CONKER'S BAD FUR DAY

TRUCOS Y GUÍAS

ZELDA MAJORA'S MASK

ANALIZAMOS

SCOOBY DOO

RUGRATS IN PARIS

GUÍA DE COMPRAS 64



Corazones Solitarios

¿Qué hay, tortolitos? La época más romántica del año está a la vuelta de la esquina, y ya sabéis el dicho: "la primavera, la sangre altera". Pero, a pesar de ser el momento en que los sentimientos afloran de manera natural, hay quien todavía necesita ayuda para encontrar su media naranja. Por eso hemos puesto a su disposición esta sección, para que a través de un breve anuncio halle a la pareja ideal. A partir de ahí, dejemos que la naturaleza siga su curso. ¡Qué le vamos a hacer si nos ha salido la vena casamentera!

PRÍNCIPE PELIRROJO estaría encantado de conocer a una princesa joven de orejas puntiagudas para compartir con ella el Reino de la Maldad.

WALUIGI, ¡EL NÚMERO UNO! Ése soy yo. Si eres activa, ambiciosa, resuelta y te gusta el tenis, escríbeme. No descartaré a ninguna candidata por sus andares.

DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS con cierto talento, aficionado a tocar el banjo, busca personaje de nueva generación que quiera convertirse en todo un éxito. Absténganse candidatos como el que envía la carta anterior.

CHICA DESPAMPANANTE, provista de varita mágica, busca directivo de Nintendo apuesto y elegante.

HÉROE de capa caída busca una Lois Lane que le rescate de varios entornos con niebla.

PILOTO DE KARTS muy malhumorado y vocabulario algo subido de tono, busca señora para relación de amistad. Muy importante: ¡tendrá que respetar mi autoridad!

ME LLAMO TUROK. ¿Te impresionan las armas de gran calibre, muñeca? Las candidatas ancianas corren el riesgo de ser exterminadas.

SOLÍCITO DOCTOR (titulado) experto en videojuegos busca paciente con quien aliviar sus trastornos de personalidad. Requisito imprescindible: que le guste la vainilla.

MÚSICO DE BLUES, recién salido de la cárcel, busca aventura de tercera categoría con innumerables detalles sin sentido.

VERSÁTIL Y MALEABLE. Bola de chicle rosada protagonista de un juego de plataformas busca a alguien que edite dicho juego en Europa. Me adoran en todo el mundo, ¿por qué aquí no?

FIGURA INTERNACIONAL del tenis, de mirada espeluznante, estaría encantado de conocer a una señora extravertida y animada para jugar partidos de dobles. Me gustan los fantasmas.

DIRECTOR DE REVISTA de videojuegos busca matones para acabar con su equipo de redactores de una vez por todas.

HADA diminuta busca héroe de 9 a 12 años que sepa manejar el tirachinas con soltura. Contactar rápido, en los tres próximos días.

FONTANERO italiano, delgado, estilizado y en buena forma física, estaría encantado de conocer a alguien que no encuentre el bigote repulsivo.

PROFESOR especialista en criaturas especiales e inventos para capturarlas, busca roedor eléctrico amarillo para poder regalar a su nuevo alumno.

CHAMPIÑÓN simpático y regordete busca a alguien que le dé una oportunidad como protagonista en un videojuego para dejar de ser un eterno secundario. Abstenerse organizadores de fiestas.

PELO PINCHO AZUL y atuendo estrafalario. Si eres un tipo regordete, juntos podríamos formar un dúo ninja. Visitaremos la ópera y observaremos cómo los robots gigantescos lo resuelven todo a golpes.

POLI DE RACOON interesado en botánica y aficionado al peligro busca compañera que no muera. Abstenerse las arañas mutantes.

MUERTO VIVIENTE solvente busca señora que practique el vudú para cooperación habitual. Las actividades incluyen entregar regalos y perseguir a asesinos en serie de ultratumba

PRINCESA apuesta busca señor malvado que la rapte y la esconda en un castillo para que su chico venga a rescatarla.

ATRACTIVO director de agencia de espionaje internacional busca señorita joven para relación personal (compañía) y profesional (infiltrarse en empresas). Soy maduro pero tengo buen gusto para vestirme.

¡No seas tímido!

¿Te gustaría hacer amigos o encontrar al amor de tu vida?

Es súper sencillo. Escribe la petición con letras claras y procura ser breve en el enunciado. Recuerda que la sinceridad es muy importante en cualquier relación. ¡Mándanosla ya!

DIRECCIÓN: C/ DE LOS CORAZONES PARTÍOS 25, 04558, SAN VALENTÍN (CIUDAD CUPIDO)